TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

1990年11月2日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第5巻第20・21号通巻103号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

最新情報
スーパーマリオワールドのすべて!!

1990・10・19&11・2 490YEN 税込
VOL.20・21



徹底研究●究極のシューティングゲームとは!?
グラディウス進化論

水島新司の大甲子園

●HOT GAME SCANNER
ダウンタウン熱血行進曲／ブラッディ・ウァリアーズ
悪魔城スペシャル・ぼくドラキュラくん

●話題騒然!!全ファミコンソフト総決算
独断と偏見 おすすめガイド'88〜'90

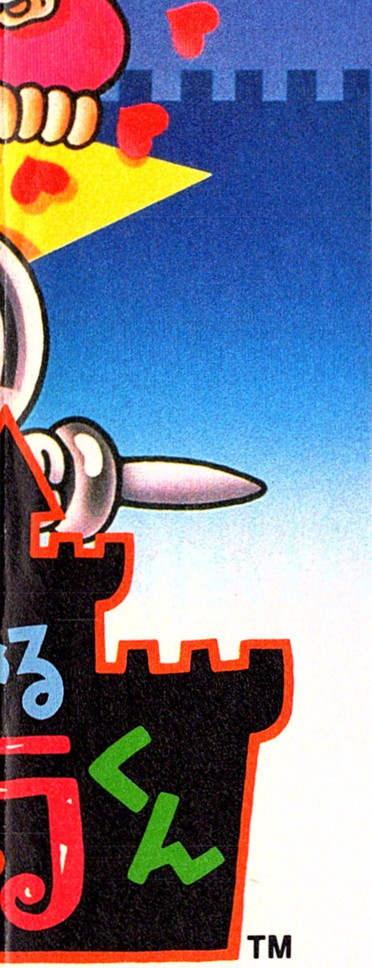
●小説ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」
●コミック版ウィザードリィ・第2部「鳳凰の塔」

スーパーファミコン新作大特集!!
スーパーマリオワールド
F-ZERO
★スーパーファミコン情報局 登場!!
ポピュラス／ジェリービーン／超魔界村
ファイナルファイト／グラディウスIII

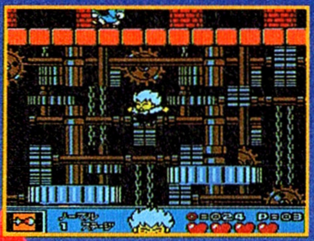

KONAMI
ぼくドラキュラのドラ息子
あくまじょう
悪魔城すぺしゃ
ぼくドラキュ
ファミコン® 用カセット
かわいいドラキュラ大活躍。
10月19日㈮発売 価格5,800円
© KONAMI 1990

です。

ぼくドラキュラくん。目覚めたら大変なことになってたぜ。
原因は大魔王ガラモス。本当の大魔王はぼくなのに〜。
戦いはファミコン初の大仕掛け、ヘンな敵キャラ、クイズ、
強力ボスと大変だけど、強烈なパワーアップでへっちゃらだ〜い。



恒例歯車地獄



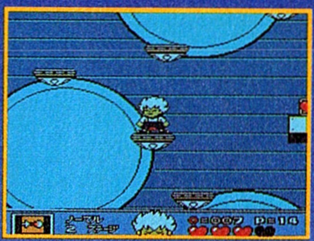
おお、ドラキュラ城は歯車がなくちゃ始まらねーぜ。ジャーンプ！

コースター戦



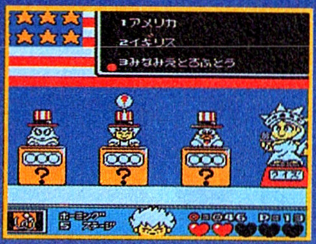
高速ジェットコースター上の戦いだ。落ちたらそのまま昇天だ〜。

恐怖の回転台



このグルグルは何だ？のほほんとしてる場合か、ドラキュラくん。

クイズの女神



ニューヨークへ行きたいか〜！ピンポ〜ン！ブー、だったらダメ。



業界初、お笑いシューティングだ！

パロディウスだ！™

ファミコン用カセット
11月30日登場予定
予価 5,800円

スーパーな時代に贈る高密度近未来型ゲーム情報誌

HIPPON SUPER!

※いまお読みの「ファミコン必勝本」の誌名が「Hippon Super!」に変わります。

第1号は1990年12月4日発売

ACT.1

情報

進化し続けるゲームマシン、ゲームソフト、そしてゲームユーザーが求める雑誌とは?

「ヒッポンスーパー!」と呼んでください。「ファミコン必勝本」がパワーアップして、生まれ変わります。ゲームを単なる遊びではなく、新しい文化メディアとしてとらえる、高感度ユーザーのためのコンピュータゲーム総合情報誌です。より高度化したゲームを100%楽しむために、ゲームを、見る。選ぶ。買う。クリアする。考える。あらゆるアングルから、圧倒的な情報量を提供します。

力をサポートする、あるいはその楽しさを増幅させる役割を果たす、そんな使命のある雑誌として号を重ねてきました。――ところで1990年――。コンピュータゲームをめぐる私たちの生活は大きく変わろうとしています。各ゲームマシンがさらなる成熟を迎えていくさなか、携帯用ゲーム機は一段とポピュラーになり、スーパーファミコンの登場を待つ。そんな1年となりました。そしてこの1年に続く1991年はきっと、コンピュータゲームにとって、今までとは違う「スーパーな時代になるのではないでしょうか?『ファミコン必勝本』は今、「スーパーな時代」にこだわっています。『ファミコン必勝本』の考えるスーパーな時代とは、スーパーなゲームソフトが、スーパーなゲームクリエイターが躍動する時のこと……。コンピュータゲームの魅力をサポートする、あるいはその楽しさを増幅させるのが私たちの役割であるとするならば、その方法は大胆に変わらなくてはいけない時が来た、と考えます。しかも、過去の延長ではなく、未来から見ても通用するメディアとなるためには、何をしたらよいのか? その答えが『HIPPON SUPER!』と『Fantasy Land』の2冊の雑誌。新たな気持ちでゲーム文化に貢献します。

宣言

電脳づくしの近未来に向けて、2冊の雑誌を提案します。

PROJECT OF THINKING FOR THE NEW

テーマ・・
スーパーな時代、
コンピュータゲーム・
マシンのそばで、
雑誌ができることとは何か？

『ファミコン必勝本』は1986年3月8日の創刊以来、考えてきたことはひとつです。コンピュータゲームという、最も先進的で、刺激に満ちたエンターティメントメディアのかたわらで、何ができるのか？　この自問自答に尽きます。コンピュータゲームと「活字」、コンピュータゲームと「雑誌」の相性に、常にこだわる姿勢を貫いてきました。確かにコンピュータゲームは素晴らしい。
しかしコンピュータゲームは、すべてにおいて完全というわけではない。だから雑誌の出番がある。
これが『ファミコン必勝本』の発想の源です。
『ファミコン必勝本』はコンピュータゲームの魅

TVゲーム世代に贈るコミック＆小説マガジン

ファミコン必勝本
増刊コミック

Fantasy Land
ファンタジーランド

※ゲームのように刺激的な新雑誌
「Fantasy Land(ファンタジーランド)」創刊。

第1号は
1990年11月8日発売
¥680(税込み)

ACT.2
想像

TVゲームという"環境"がもたらしてくれた、新しい知的エンターテイメントがある

こちらは「ファンタジーランド」です。コンピュータゲームの世界から飛び出したファンタジーの数々。これらはテレビモニターのフレームを越えた普遍の夢物語になろうとしています。この夢物語をコミックで、小説で再現。「夢」を大切にする雑誌です。ゲームをしている時と変わらぬ感動をお届けします。豪華執筆陣による構成。オリジナル作品も収録。感動は、何度でも……。

JICC
ファミコン必勝本編集部
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5

ファミコン必勝本
Vol.20・21合併号
1990年10月12日・11月2日号

CONTENTS

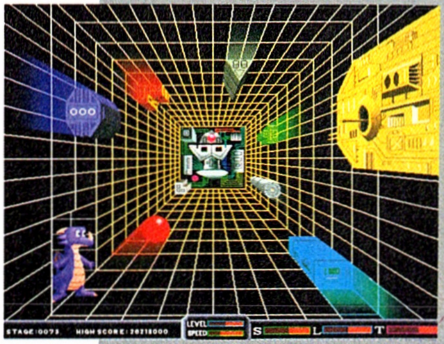
●EDITORS
井上裕務
降旗正子
三橋文夫
捧綾
高城正顕
根本康弘
作山哲広
大野康之
清水博子
早川洋
●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
とみさわ昭仁
石埜三千穂

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000



ゲーム別さくいん

SUPER NIPPON

PRODUCT SERVICE

セガ社メガモデム発売、ダウンロードサービス始まる

●「セガ・ゲーム図書館」「スーパーマリオクラブ」そして「PCエンジンクラブ」…今、通信に注目

10月21日、セガエンタープライゼスのダウンロードサービス「セガ・ゲーム図書館」がサービスを開始する。また、この年末から来春にかけてサービスを開始する予定のものとして、任天堂の「スーパーマリオクラブ」、PC－VAN内の「PCエンジンクラブ」がある。この内、「PCエンジンクラブ」は一般のパソコン通信で既に運用されており、PCエンジン用の通信ブースタ(試作品）による試用も行われているが、PCエンジンユーザーの利用は通信ブースタの発売を待ってということになる。それぞれ、サービスの内容も性格も違っているが、TVゲーム機もいよいよパソコン並の通信時代に入るのかもしれない。

「セガ・ゲーム図書館」は、メガドライブ用ゲームのダウンロードサービス（セガのホストコンピュータから会員へ電話回線を使ってゲームプログラムを送る）を中心としたネット。メニューは、毎月1、2本追加される予定のゲームソフトと情報コーナーであるSNN(セガ・ネット・ニュース）で構成される。開館時に提供されているゲームは「パターゴルフ(仮)」と「ファンタシースターIIテキストアドベンチャー(仮)」の2本が予定されている。ネット利用に必要なハードはメガドライブ本体のほか、メガモデムとセガ・ネット・カートリッジ。合わせて12800円(税別）で10月21日に発売される。会費は6ヵ月で4800円、プラス電話代が必要。


←メガモデムはメガドライブ本体後部に装着する



→ダウンロードサービスされるファンタシースターTA

任天堂の「スーパーマリオクラブ」は、ファミコン通信を利用して任天堂の発売するハードやそれを利用したソフトの情報を有料で提供する会員制クラブ組織。将来的には一般ユーザーの利用も検討しているとのことだが、当面は流通関係者を対象に次々と発売される新作ゲームソフトの評価情報を提供していくことになる。評価システムの構築にあたっては電通とビデオリサーチが協力をしている。具体的にどのような形で評価が表されるかということについては、現在検討中とのことだが、年末から玩具問屋を対象にサービスを開始する予定。

PCエンジンを利用しての通信では、参加者はPC－VANに加入することになる。一般のパソコン通信のネットに参加できるというのが、この通信システムの最大の特徴になっているのだ。PC－VANの中には「PCエンジンクラブ」というPCエンジンユーザー向けのシグが設置されている。通信に必要なのはPCエンジン本体、通信ブースタ、通信ソフト。通信ブースタ、通信ソフトの発売は、年末から来春、価格は通信ブースタが20000円前後、通信ソフトはHu－CARDソフトと同程度が予想されている。


←通信ブースタ、通信ソフトの発売日はまだ確定していない

自社のネットのみを利用しゲーム情報の提供に徹するセガの「セガ・ゲーム・図書館」。ビジネスのためのゲーム情報をサービスする任天堂「スーパーマリオクラブ」。パソコン通信と同等の機能を持たせ、ゲーム用途に限定されない汎用性を持つPCエンジン。3者3様の展開を見せる通信事情がそこにはある。



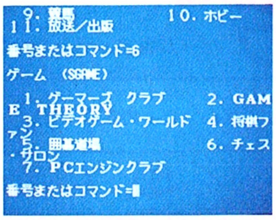
↑セガゲーム図書館のタイトル画面？　その名の通りゲームのダウンロードサービスが中心

では、本当にTVゲーム機に通信の時代は、やってくるのだろうか？　やはり、答えは、YESだろう。それが、3年後か、5年後かはともかく、今のパソコンよりも、もっと手軽な形での通信の時代が確実にやってくるはずだ。

通信には、現在のパッケージソフトによるゲーム機単体の〝遊び〟では得られないメリットがある。例えば、PDSによる様々なソフトの提供。メーカーのゲームライブラリィからのダウンロードによる安価なゲームの供給。遠方の相手との対戦ゲーム。大人数、同時参加のゲーム。すでにFM－TOWNSでは、ホストコンピュータの中に作られた町で、暮らし、遊ぶネットワークゲーム「ハビタット」がスタートしている。「ドラゴンクエスト」や「スーパーマリオ」の世界で複数のプレイヤーたちがシナリオにない出会いや別れを体験しながらプレイすることもあながち夢ではないのだ。ゲームからは離れてしまうが、データベースから様々な情報を引きだして利用することも、新幹線や飛行機の予約をすることも可能になるのだ。



←グラフィック、通信、プログラム、ファイルの4つから選ぶ



→PCエンジンクラブはPCエンジン通信用のシグ

誰もが安く、簡単に通信を楽しみ、そのメリットを受けられるようになるには、通信費の問題、情報供給者サイドのシステムの整備など様々な問題を解決し、よりよい通信環境を作っていかなければならない。ハードの進化とともに上昇しつづけるソフト価格、そのソフトを購入せざるおえないユーザー。もうひとつのソフト供給源としての通信の可能性に期待したい。

画面は開発中のものです。

PRODUCT ポータブルゲーム機、秋の陣！

●4機種出揃ったポータブル機市場は…

10月6日「ゲームギア」、11月10日「PCエンジンGT」、セガエンタープライゼスそして日本電気ホームエレクトロニクスよりそれぞれ発売される。すでに発売されている任天堂の「ゲームボーイ」、アタリの「リンクス」に加えポータブルタイプのゲーム機は4機種となった。

新発売の2機種は、共にカラー液晶搭載、別売のTVチューナーパックの接続によって小型の液晶テレビとしても使用できるといった特徴を共有するものの、対照的なそれぞれ独自の販売戦略がとられている。

セガエンタープライゼスより発売の「ゲームギア」は、同社の上位TVゲーム機「メガドライブ」とのソフト互換性を持たず、独自のソフト戦略を展開している。本体も8ビットのCPUを使用し、カラー液晶を搭載しながら19800円という比較的低い価格設定によって、「ゲームギア」独自のマーケットの育成を指向している。

一方、日本電気ホームエレクトロニクスの「PCエンジンGT」は、上位機種「コアグラフィックス」用のゲームソフト（Hu―CARD）をそのまま利用することができる。同社の提唱する「PCエンジンワールド」を構成するポータブルゲーム機として位置づけられている。高性能のカラー液晶を搭載し、「コアグラフィックス」と同性能のCPUを使用する「PCエンジンGT」の本体価格は44800円。モニター付きとはいえ、最も高額なTVゲーム機となった。

すでに300万台以上普及している「ゲームボーイ」の独占的市場であり、最近かげりが見え始めたと言われるこのマーケットに、新ハードはどのようなインパクトを与えるのだろうか。



←独自のゲームソフトを使用するゲームギア



←上位機種とのソフト互換がウリのPCエンジンGT

〈DATA〉

商品名　ゲームギア
発売日　10月6日
価格　19800円（税別、以下同）
オプション　TVチューナー（12800円）
対戦ケーブル（1400円）　ACアダプター（1500円）　カーアダプター（3500円）
バッテリーパック（6800円）

商品名　PCエンジンGT
発売日　11月10日
価格　44800円
オプション　TVチューナー（14800円）
対戦ケーブル（1800円）　ACアダプター（2900円）　カーアダプター（3900円）

COMPANY イマジニア、海外企業と開発協力

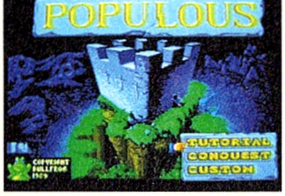
●世界に通用するゲームソフトを開発

イギリス生まれのパソコンゲーム「ポピュラス」を国産パソコン仕様に移植、大ヒットを飛ばしたイマジニアが海外のソフトハウスとゲームソフトを共同開発することになった。

7万本を超える人気商品となった「ポピュラス」の場合、既に完成したゲームについてライセンス契約を結び、日本国内での販売をしたわけだが、今回の開発協力はゲームの企画段階から共同開発するもの。発売時期、提携先の企業名はまだ明らかにされていないが、開発された作品はそれぞれの国内事情に合わせて各ハードのバージョンが作成され、世界的規模で販売されることになる。

パソコンからアーケード機、ファミコン、ゲームボーイにいたるまで、ハードを越えて驚異的な人気を集めた「テトリス」や「ポピュラス」同様の人気を誇る「シムシティ」に代表される海外の独創的なゲームが注目を集めている今、海外のゲーム移植と同時に共同開発も進めていくというイマジニアの積極的な国際ゲーム戦略には注目。

日本とは全く違う環境で生まれ、育ってきた才能と日本のソフトハウスのコンビネーションがどんなゲームを生み出してくれるのか楽しみなことでもある。第二、第三の「テトリス」や「ポピュラス」、「シムシティ」、独創性溢れるゲームが誕生することを期待したい。



←ポピュラスのようなオリジナリティのあるゲームを期待

EVENT 秋の新作発表会

●一般ユーザーへ初開放。PC・MDも出展。

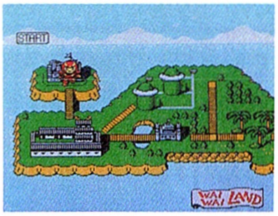
9月14・15日の両日、東京都立産業貿易センター台東館にて、秋のCSG新作発表会が開催された。CSGとは、Consumer Software Groupの略で、流通問屋との円滑な関係を確保するために、ゲームメーカーが結成している組織のこと。本来この新作発表会も組織の主旨通り、問屋対象に開催されるものであったが、今回初めて、一般ユーザーへ開放（15日のみ）された。この親ユーザーの姿勢は評価すべきといえる。

さて、初心会による新作発表会がスーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイのみであったのに対し、今回の発表会には、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア用のソフトも多数出展され、元気なところを見せていた。中でも、ゲームギア用「コラムス」は一般ユーザーがプレイできる最初のチャンスということもあって、足を止める姿が目立った。また、ファミコン、ゲームボーイ用ソフトでも、コナミの「ワイワイワールド2」など、初出展のものがあり、注目された。

メーカー主催の新作発表会はこのCSGのものだけだが、いち速く新作ソフトに触れる機会であり、今後の発展に期待したい。



←PCエンジンからゲームボーイまで展示されている



←CSGで初公開のゲームソフトもいくつかあった

PRODUCT 16ビットMSXマシン登場

●16ビットCPU採用で10倍の高速処理

スーパーファミコンの発売も近づきTVゲーム機の世界はいよいよ16ビットの時代に突入。その影響というわけでもないだろうが、8ビットCPUを使用したパソコンの統一規格であるMSXに16ビットCPUを使用し、AV機能を強化した新規格「MSX turbo R」がアスキーから発表された。

「MSX turbo R」は16ビットCPU（R―800）を採用することにより、従来のMSX仕様（8ビットCPU使用）に比較して約10倍の処理スピードを実現しているだけでなく、MSX2+、MSX2、MSXと互換性を持ち、従来のソフト、周辺機器をそのまま使用できる。同時に開発されたグラフィックOS「MSX View」を活用すれば画面上のメニューをマウスで選んで操作していく「マッキントッシュ」のような操作環境を実現できる。「MSX View」は同社より9800（予価）で発売される。

新規格を採用した製品第1号は、松下電器産業の「A1ST（スーパーターボ）」。高速動作用の16ビットCPU（R―800）に加えて通常動作用の8ビットCPU（Z80A）を装備して従来のMSXソフトに完全対応、メインメモリを256KBに強化、「MS―DOS Ver. 2」と同様の機能を持った「MSX―DOS2」を標準で搭載している。内蔵のワープロには編集時に女性の声で応答してくれる"音声ガイド"が採用された。また、PCM録音・再生機能を搭載。10月15日発売予定。87800円（税別）

圧倒的シェアを誇るNECのPC―9801シリーズ、日本IBMとセガエンタープライゼスが共同開発するという16ビットホームパソコン、16ビットパソコン市場地図に変化の兆しが見えてきた。



●ゲームメーカー週間株式市況

9/3～9/21

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	28300	28300	24300	24500	▼1400
コナミ	9010	9050	6660	7000	▼1600
セガ	12700	12800	9640	9910	▼ 10
ナムコ	5040	5040	3510	3720	△ 10

※お詫びと訂正…vol.18・19号NEWSの記事中に誤りがありました。任天堂スーパーファミコンは11月21日発売、25000円（税込み）です。ここに関係者の皆様にお詫びし、訂正させていただきます。

COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

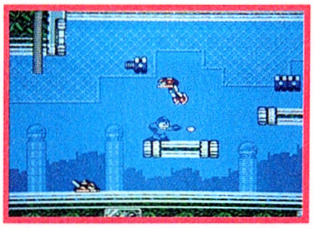
「ファミコン必勝本」Vol.18・19のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	解説
1	2	↑	ロックマン3	カプコン	238	人気アクション「ロックマン」シリーズ3作目。前作同様、ボスキャラは一般より公募
2	6	↑	ドラゴンボールZ	バンダイ	178	「ドラゴンボール」シリーズ第4弾。悟空の息子の悟飯も活躍。アドベンチャーモードあり
3	11	↑	三国志II	光栄	100	人気を博した歴史SLGの第2弾。前作にくらべ、シナリオとビジュアルの質が向上した
4	23	↑	ジャストブリード	エニックス	93	複数パーティーを同時に操作するRPG。戦闘にはシミュレーション的要素もある
5	5	→	パロディウスだ！	コナミ	90	名前の通り「グラディウス」のパロディー版ゲーム。アーケードよりの移植
6	1	↓	忍者らホイ！	アスキー	45	さくまあきらシナリオによるコミカルRPG。ゲーム自体はオーソドックスだがギャグに期待
7	7	→	ウィザードリィIII	アスキー	42	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る
8	10	↑	SDガンダム外伝	バンダイ	39	SDガンダムワールドのRPG。パーティーを組み騎士ガンダムがフラウ姫を救出する
9	—	↑	いただきストリート	アスキー	30	堀井雄二原作のボードゲーム。店を出して増資、買物を行い勝ち残るのが目的
10	24	↑	探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに…	データイースト	28	シリーズ4作目の推理AVG。1年前に起きた事件を回想する形で物語が進行する

順位	前回	タイトル	メーカー
11	—	ダンジョンキッド	クエスト
12	13	維新の嵐	光栄
13	—	キャプテン翼II	テクモ
14	—	ドラえもんギガゾンビの逆襲	エポック社
15	26	AD&Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン
16	—	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン
17	—	マイト&マジック	学研
18	8	川のぬし釣り	パックインビデオ
19	27	ぼくドラキュラくん	コナミ
20	—	インセクターX	タイトー
21	—	ルーンマスター	ユタカ
22	—	リトルマジック	データイースト
23	—	ワギャンランド2	ナムコ
24	—	天地を喰らうII	カプコン
25	—	水島新司の大甲子園	カプコン
26	—	ベストプレープロ野球'90	アスキー
27	25	グレムリン2	サン電子
28	—	赤川次郎の幽霊列車	キングレコード
29	—	メタルマックス	データイースト
30	29	パジャマヒーロー	カプコン

●ロックマン1位！

トップから3位まではそれぞれに固定ファンをおさえ順当なところ。これまでアクションゲームがトップに立つことはまれだっただけにカプコンのロックマン3の健闘ぶりが目立ちました。今号で突如4位に浮上したジャストブリードはエニックスのドラクエ・シリーズ以外の初のRPGということで読者の期待が集まっています。アスキーのいただきストリートも堀井雄二監修がきいてかトップ10内にランク・イン。作品の出来にも注目。下位には前作が好調なセールスだったワギャンランドの続編がチャート・イン。スーパーファミコンの登場も間近なこともあり、やや活気のなさをみせはじめたこのチャートですが、年末年始の商戦に向けてどう動くか、興味ぶかいところです。



↑この号の発売日は「ロックマン3」発売開始の1週間後。シリーズ化したアクション



↑エニックスの「ジャストブリード」。ドラクエの実績によってか、期待度高し

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOY SHOP TOP 10

●SDシリーズ強し！

前回にひき続き「ドクターマリオ」が1位に輝きました。ポスト・テトリスの座を狙って各社アイデアを絞ってきましたが、その中で1番の支持を得たのが、この「ドクターマリオ」と言えるのではないでしょうか。

今回何といっても目を引くのは、ＳＤシリーズ(？)の健闘です。2位、3位、6位とＴＯＰ10に3タイトルが名を連ね、人気の高さを証明しています。

4位には同じく人気キャラクターソフト「ドラえもん ギガゾンビの逆襲」が初登場、今後どこまでガンバれるか、注目したいところです。

さて、今回のＴＯＰ10は夏休みということもあって、明らかに低年齢向けソフトに人気が集中したといえます。「ドクター～」、「ＳＤ」シリーズ、「ドラえもん～」、「マリオ3」「ハッピーバースデーバックス」などなど。そんな中で、パソコン版から超難解ソフトとして名を広めていた「マイト＆マジック」が7位に初登場。ＲＰＧ不足の時期だけに「ドラえもん～」では満足できないＲＰＧファンの人気を集めたようです。夏休みも終って、次号はどんなTOP10になるでしょうか。



↑今のところ、かつての「マリオ3」のようにランク上でがんばる「ドクターマリオ」

おもちゃ店売れ筋トップ10

	前回		
1	1	ドクターマリオ	任天堂
2	2	SDガンダム外伝	バンダイ
3	―	SDヒーロー総決戦	バンプレスト
4	―	ドラえもんギガゾンビの逆襲	エポック社
5	4	ファミスタ'90	ナムコ
6	―	SD戦国武将烈伝	バンプレスト
7	―	マイト＆マジック	学研
8	―	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン
9	―	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
10	―	ハッピーバースデーバックス	ケムコ

SUPER FAMI-COM TOP 5

●スーパーなソフトとは？

任天堂以外のサード・パーティーのソフト開発にもピッチがあがり、じょじょに情報も出揃いつつありますが、やはりトップはスーパーマリオワールド。2位の新・ゼルダの伝説はまだ不明なところが多いものの期待の高さを見せています。シリーズ1作目に近いシステムになりそうな情報もあります。業務用からの移植ではカプコンのファイナルファイト、コナミのグラディウスⅢが圧倒的な強さをみせています。それに比較してやや低調なのがパソコンからの移植作。現在、名前のあがっている作品がいずれも名作との評判が高いものばかりでもあり、今後の情報しだいでどう動くか注目されます。また、スーパーファミコンオリジナルの作品も強力なゲームアイデアを持った作品が目じろおし。今後のゲームの将来を占ううえで要注目です。



↑アーケード並のヒット作になるのだろうか。カプコンの「ファイナルファイト」

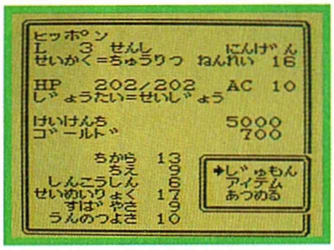
読者がえらんだトップ5

	前回		
1	1	スーパーマリオワールド	任天堂
2	2	新・ゼルダの伝説	任天堂
3	3	ファイナルファイト	カプコン
4	4	グラディウスⅢ	コナミ
5	―	F-ZERO	任天堂

GAMEBOY TOP 5

●上位3位は安泰

上位3位は前回とまったく変化はありません。ただ、このアンケートハガキの集計時点で、すでに「対戦型ファミスタ」が発売されていたことを考えると、「ファミスタ」の健闘を称えなければなりません。ファミコン版の「ファミスタ」シリーズに比べ、かなり発売本数を絞ったために、手に入りにくい状況になっているのではないでしょうか？ 今回初めて登場したコナミの「ツインビーだ！」は、御存知「ツインビー」のゲームボーイ版。ベルの色をモノクロの図柄で表現しているのでちょっとツライところもありますが、ステージセレクトもでき、ゲームボーイの中心購入層(小・中学生)にはピッタリのソフトと言えるのではないでしょうか？ 5位の「ボンバーボーイ」は発売から約1ヶ月たっていますが、そのゲーム性の高さから新たなファンもついて、5位にふみとどまりました。今後、年末にかけて、昨年同様かなりの数のソフトが発売されます。ジャンルも多岐にわたり、ますますの混戦が予想されます。目が離せませんね。



↑パソコン版Ⅴからのアイデアを多用したオリジナル、「ウィザードリィⅠ外伝」

読者がえらんだトップ5

	前回		
1	1	SA・GAⅡ	スクウェア
2	2	ウィザードリィ	アスキー
3	3	対戦型ファミスタ	ナムコ
4	―	ツインビーだ！	コナミ
5	5	ボンバーボーイ	ハドソン

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

ファミコン必勝本Vol.18・19のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー / 得票	コメント
1	7	桃太郎活劇	ハドソン 95	ついにトップ!! やっぱ誰でもクリアできるってコンセプトがよかったんだろーな
2	5	桃太郎伝説II	ハドソン 72	やっと発売も決まりましたねえ。よかったよかった。CSGでも、人が集まってたソフトの一本だ
3	1	ワルキューレの伝説	ナムコ 64	9連続ならず!! ま、発売後ずいぶんたつしね。それでもトップ3に残るなんざ、さすがやね
4	ー	天外魔境II	ハドソン 53	出るべくして出たって感じ。こーなったら、ドラクエのように、一作毎のパワーアップを期待
5	ー	ダライアスプラス	タイトー 40	ROM²を持ってない皆さま、お待たせしました。音はちょっと寂しいけど、ゲームは完璧！
6	3	らんま½	メサイヤ 35	声優さんもアニメといっしょだそーで。いったい何人が出演するのか、楽しみですなあ
7	2	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ 32	パソコン版では苦痛だった石板探しだけど、エンジン版では改良された。よかったよかった
8	ー	メルヘンメイズ	ナムコ 29	ワルちゃんに続くナムコのヒロイン、アリス登場！ CSGでハマったのは、私です…
9	ー	F1サーカス	日本物産 26	このゲームのポイントは、いかにクラッシュを避けるか。特にスタート直後は注意ね
10	ー	ボンバーマン	ハドソン 21	爆弾をしかけて、やっつけあう対戦モード。もちろんGTにも対応しておるのだよ

今回は新顔（再登場もあるけど）が5本もあります!! 得票数でもダントツのゲームはありません。みんなが選ぶほしいソフトが分散すると言うことは、期待できるゲームが多いと言うこと。わくわくしながら待つのが、また楽しいんですよね（気がつくと発売中止って、悲し過ぎるパターンも時々あるけど…）。

今回の注目作は、ハドソンさんの「天外魔境II」でしょう。発売予定は来春と、ちょっと先だけど、前作以上のスケールで迫る大RPGです。主人公は卍丸。ジライア同様〝火の一族〟の末裔。とは言え、前作とは直接関係はないようです。舞台も前作の坂東から大和に移ります。前作は初心者向きの感が強かったので、今回は中級向き以上を期待しているのですが…。



↑集計日が発売日と重なった「桃太郎活劇」。期待度の高かったアクション

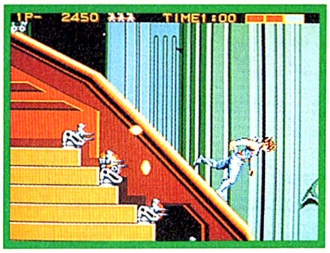
VOICE このごろお気に入りのPCソフトは

ここのところ「デビルクラッシュ」をよくプレイしている。と言ってもインターフェイスユニットのバックアップ機能を使ったちょいズルいやり方だが。ゲームの種類がピンボールであるだけに、目指すものはスコアのみだ。高得点が入るたびにセーブして、ボールを落としたらすぐにリセット。なんてずるいことを、と自分でも思うが、999999999点なんて、そうでもしなくちゃたまらない。そんなやり方をしていても、徐々にコツはわかってくるものである。リセットの回数がプレイするごとに減少してきて、何となくいい気分になる。もちろんそこまでやり込みたくなるくらいだから、ゲーム内容が高品質なのは言うまでもない。飽きないように適度にあちこちに色々なものが配置されている。壊せるものが多いし、あちこちにエキストラボールやスペシャルボーナスのチャンスが転がっている。BGMもいいしね。（編集部・根本）

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	ストライダー飛龍	セガ
2	3	コラムス	セガ
3	1	フェリオス	ナムコ
4	ー	ダライアスII	タイトー
5	5	三国志	セガ



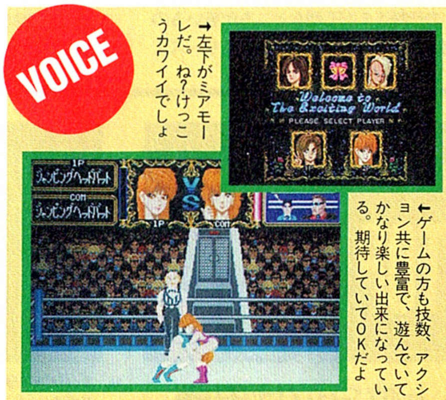
↑オリジナルはカプコン。アーケードではファンが多かった「ストライダー飛龍」。PCエンジンでも発売が予定されている作品だが、メガドライブ版が先に発売される。そういえば昔ファミコン版の話もあったはずだが…

●移植だらけ！

1～4位まではすべて業務用からの移植です。やはり名前がすでに知られているというのは強いですね。ついにストライダー飛龍がトップに出ましたが、8Mで7000円は安い。それだけに出来も良く、ファンなら買いでしょう。4位のダライアスIIは初登場。フェリオスをしのぐかどうかが注目されます。

今号でも少し紹介していますが、セガの期待は来年3月のシャイニング&ダークネス。3Dスムーススクロールのダンジョンが楽しみ。いつごろにランクインしてくるでしょうか。

VOICE



→左下がミアモーレだ。ね？けっこうカワイイでしょ

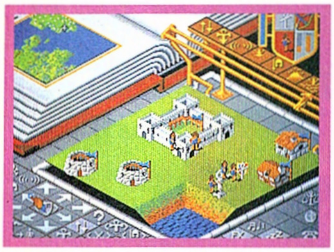
←ゲームの方も技数、アクション共に豊富で、遊んでいてかなり楽しい出来になっている。期待していてOKだよ

あともう少しで発売のアスミックの「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」。実はこのゲーム、キューティー鈴木以外は全て実在しないレスラーである。その名前たるや聞いただけでも迫力があるのばかりで、「ガンズ大山」「ミアモーレ矢島」「メガデス斉藤」などなどかなりすごい。でも、みんなキューティー鈴木よりもカワイイという噂もチラホラ…。

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑コミックが原作、あのガイナックス制作による「サイレントメビウス」



↑スーパーファミコンへの移植も待たれる壮大なスケールの「ポピュラス」

●ゼネプロ快進撃中！

今号の第1位となったのは光栄の「三国志II」。対応機種の広さと誰もが楽しめる奥の深さが勝因でしょう。前作と比べてみると大きな違いこそありませんが、それでもなおユーザーに受け入れられるのは、やはりそのクオリティの高さによるものと思われます。今の時代でも良いものは良いわけですね。11月2日には待望のファミコン版も発売されるのでパソコンを持っていない人はそちらでお楽しみください。

第2位はゼネラルプロダクツの「サイレントメビウス」。麻宮騎亜による同名コミックのゲーム版です。グラフィックの美しさと展開のテンポの良さがゲームのおもしろさを引き立ててくれます。麻宮氏は初めからマルチメディアによる展開を考えていたそうで、だからこそ違和感なくゲーム化できたのかもしれません。

3位の「エイトレイクスゴルフクラブ」は「遥かなるオーガスタ」の追加コース。本体が売れたからこその結果でしょう。ただし、コース自体が少々トリッキーなのでオーガスタに親しんだ人にとっては物足りないかもしれませんが……。

「デ・ジャ」と「晴れのち大騒ぎ」はエルフの作品。やっぱりエッチなんでしょうね え。最近のMSX2って、そのテのソフトばっかりのような気がするんですけど……。

パソコンゲーム売れ筋トップ10

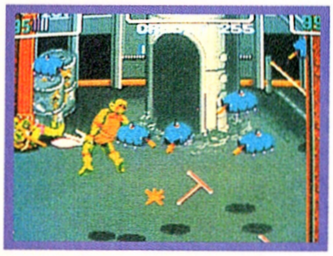
	前回	タイトル	メーカー	機種
1	10	三国志II	光栄	PC-98/88、MSX2、X68000、FM TOWNS
2	－	サイレントメビウス	ゼネラルプロダクツ	PC-9800シリーズ
3	－	エイトレイクスゴルフクラブ	T&Eソフト	PC-9800シリーズ、FM TOWNS
4	－	ファミクルパロディック2	ビッツー	MSX 2
5	－	ドラゴンスレイヤー The Legend of Heroes	日本ファルコム	PC-9800/8800、FM TOWNS他
6	8	ポピュラス	イマジニア	PC-9800シリーズ、X68000
7	－	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC-9800シリーズ、FM TOWNS
8	－	DE-JA	エルフ	PC-9800/8800、MSX 2
9	－	海外ソフトコレクション9	富士通	FM TOWNS
10	－	晴れのち大騒ぎ	エルフ	MSX2

富士通の海外ソフトコレクションも9作目。今回は「マンホール」です。いやー、それにしても富士通さん、がんばりますね。路線は非常にいいと思います。こういった海外ソフトを遊びたいためにハードを購入してしまう人も増えているそうですから。問題は価格。ファミコン並みとは言いませんが、もう少し…ねえ。

ARCADE GAMES TOP 5



↑カプコンＣＰシステムの第11弾にあたるファンタジーアクション「マジックソード」



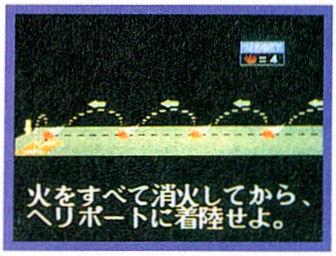
↑デモとか敵のセリフなどアメコミタッチで楽しい「ＴＭＮＴ」

●一般向けソフト強し

今回チャートでトップなのは、前週にひき続き、タイトーの〝クイズH・Q〟に…。この作品、今年の初めやはり長きに渡ってヒットしたカプコン社の〝カプコンワールド〟と同じく一般顧客をターゲットにしたクイズゲームで、幅広い層に受け入れられ、今回の高得点へと結び付くことに…。

2位には同じく、一般受けを狙ったセイブ開発のシューティング〝雷電〟がランクし、5位には前回圏外に落ちたセガ社の〝コラムス〟が復帰、6位にも同社の〝テトリス〟が返り咲くなど、一般顧客向けのソフトがまた人気を盛り返してきたようです。

それに反して、前回2位、つけていたカプコンのマジックソードは、難易度もかなり高いマニアックなものになっているので今回1ランクダウンの3位に…。次回の動向が気になるところです。



↑ヘリコプターを自在にあやつらなくてはならない。「エアインフェルノ」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

	前回	タイトル	メーカー	内容
1	－	クイズH.Q.	タイトー	タイトーのクイズゲームの最新バージョン
2	1	雷電	テクモ	テクモが放つ！バキバキのシューティング
3	2	マジックソード	カプコン	横スクロールのファンタジーアクション
4	－	TMNT	コナミ	アメリカで大人気の亀忍者アクションゲーム
5	－	コラムス	セガ	宝石版テトリス。女性ファンが多い

体感ゲーム（アップライトコックピット型）

	前回	タイトル	メーカー	内容
1	－	ファイナルラップ2	ナムコ	新コースが入った人気レースゲーム
2	1	エアインフェルノ	タイトー	レスキューヘリをシミュレートしたゲーム
3	4	ビーストバスターズ	SNK	3人同時プレイが可能なゾンビ射撃ゲーム
4	－	G-LOC	セガ	究極(!?)の体感ゲーム。遊ぶのが少し恥かしい
5	－	WGP	タイトー	通信もできるリアルバイクシミュレーション

大型マシンで初登場トップについたのがナムコ社期待の新製品〝ファイナルラップ2〟です。前作にひき続き通信対応のこのマシン、前作に比べてコースも増え、折りからのＦ－１ブームとも重なり、各店舗で大ヒット、当分ヒットしそうです。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

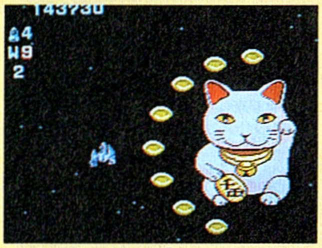
SOFT SCRAMBLE

10月5日～11月2日の発売スケジュール

10/5	FC	ガンナック	トンキンハウス
5	PC	ザ・プロ野球	インテック
5	MD	レインボーアイランド エキストラバージョン	タイトー
5	GB	うおーず	トーワチキ
6	GB	SDガンダム外伝	バンダイ
9	PC	雀偵物語	日本テレネット
10	GB	信長の野望ゲームボーイ版	光栄
12	FC	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン
12	PC	サイバーナイト	トンキンハウス
12	PC	バットマン	サン電子
12	MD	アクシス	ウルフチーム
12	GB	ツインビーだ！	コナミ
12	GB	ASTRO RABBY	IGS
16	GB	ゴーストバスターズ2	ハル研究所
19	FC	ブラッディウォリアーズ	東映動画
19	FC	悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん	コナミ
19	MD	バーニングフォース	ナムコ
19	GB	モンスタートラック	バリエ
21	FC	シャッフルパックカフェ	ポニーキャニオン
21	MD	TEL TELスタジアム	サン電子
23	GB	レーダーミッション	任天堂
23	GB	それ行け！アミーダ君	ココナッツジャパン
26	FC	アストロファング	A-WAVE
26	FC	パチ夫くん3	ココナッツジャパン
26	FC	なんてったってベースボール	サン電子
10/26	FC	水島新司の大甲子園	カプコン
26	PC	琉球	フェイス
26	PC	ナグザットスタジアム	ナグザット
26	GB	アフターバースト	メサイヤ
27	FC	ドラゴンボールZ	バンダイ
30	GB	ベリウス	サミー工業

バラエティ感ありのラインナップ

11月2日までの発売ソフトの中から今回は22作品をピックアップしました。11月といえば21日にスーパーファミコンが発売されます。ファミコンシーンに新たなる波が巻き起こりつつあるこの時期。そんな中で今回のラインナップは期待度がずば抜けて高い作品はないものの、様様な内容のソフトが出揃ったという感があります。



↑名作「ザナック」と「ガンヘッド」のパロディ「ガンナック」。コンパイル作品。前人気はそこそこだが…

過去4号での順位

	14	15	16	18
ガンナック	―	―	―	21
ダウンタウン熱血行進曲	―	25	14	―
ブラッディウォリアーズ	―	―	―	―
ぼくドラキュラくん	―	29	29	27
シャッフルパックカフェ	―	―	―	―
パチ夫くん3	―	―	―	―
京都財テク殺人事件	―	―	―	―
クロスファイヤー	―	―	―	―
まじゃべんちゃー	―	―	―	―
サイバーナイト	―	―	―	―
大旋風	―	―	―	―
レインボーアイランド	―	―	―	―
アクシス	―	―	―	―
アトミックロボキッド	―	―	―	―
うおーず	―	―	―	―
信長の野望	―	―	―	―
ゴーストバスターズ2	―	―	―	―
レーダーミッション	―	―	―	―
アフターバースト	―	―	―	―
ツインビーだ！	―	4	4	―

FC ガンナック

ボスキャラはうさぎに埴輪(はにわ)に招き猫…タテスクロールのコミカルＳＴＧ。ショットが５種類、ボムは４種類、多彩な武器も魅力。全８ステージ。



■トンキンハウス■10月5日発売
■¥6000(税抜き)
■カセット

●「ガンヘッド」と「ザナック」の間を取って「ガンナック」。少しおそまつなネーミングだけど、中味はかなり面白い。敵キャラやゲームの雰囲気はフザけた感じなのに、ちゃんと「ザナック」ばりのシューティングしてるのがすごい。ただ、パワーアップと敵キャラの行動パターンがマンネリ化してて少し新鮮味がない感じもするけど、まだ許せる範囲だね。シューティングとしては安心してお薦めできる１本だから、買ってソンはないと思う。（さくやーま）

●ＰＣやメガドラでならいざ知らず、ファミコンでここまでスピード感あふれるシューティングを作ったというのには感心する。ステージを太陽系の星に設定し、それを曜日順にならべるアイディアもいい。往年の名作『ザナック』と比較してどうのこうの言う人もいるだろうが、あっちはディスクだ。ファミコンのカセットでしかゲームしない人のための縦スクロールシューティングとしては、過去の名作達と肩を並べる良作ゲームであると言えよう。（野安ゆきお）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会

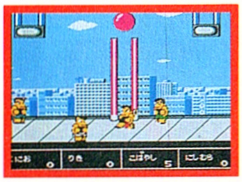
くにおくんシリーズのスポーツゲーム第３弾。運動会形式で障害部屋競走や勝ち抜き格闘大会(？)などの４種目をプレイ、総合点を競い合う。



■テクノスジャパン
■10月12日発売
■¥6200(税抜き)■カセット

●開発途上のバージョンをプレイしたので僕はまだ全てを見ていない。にもかかわらずかなり好印象を持った。必殺技やラフプレイといった要素は、なによりもこの〝運動会〟という設定とマッチする。運動会におけるヒトの潜在欲求を満たしてくれる気がするのだ。ただ１Ｐでやっていると比較的飽きが早いかもしれない。その分、最大４人まで可能な複数プレイでの楽しさは格別だろう。かなりエキサイトすること請け合い。アツくなり過ぎてのケンカがこわい？（内田聡）

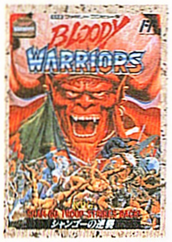
●くにお君シリーズと言うのはファミコン最強のキャラクターゲームじゃなかろうかと思う。確かにスーパーマリオシリーズのように爆発的大ヒットというのはなかったし、キャラクター商品が売れているって話も聞かないけれど、そのシリーズに流れるキャラクターの血は他のどんなゲームよりも濃い。この「熱血行進曲」もくにお君シリーズ以外の何物でもないゲーム性と雰囲気を持っている。障害部屋競争に勝ち抜き格闘大会なんていかにもくにお君らしいでしょ。（ハルク）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC ブラッディウァリアーズ

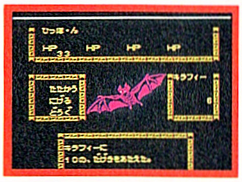
パーティー制のRPG。状況によってのコマンド選択型RPGの戦闘とSLG型戦闘。2種類の戦闘モードがある。B・バックアップ付き。



■東映動画■10月19日発売
■¥6200(税抜き)
■カセット

●既存のアニメーション等をゲーム化するのが得意な東映動画だけど、これはまったくのオリジナル作品なのだ。戦闘シーンにシミュレーション方式を採用していることが特徴的だが、あくまでもシステムの一環なので、複雑な戦術を楽しむようなものではない。通常戦闘もある程度簡略化してあり、謎やダンジョンも比較的やさしくなっているので、RPG／SLG初心者でもプレイしやすいだろうね。中世が舞台のものとは違うRPGをしたい人は、要チェック。(S－MAN)

●とりあえずとっつきやすいRPGであることは確かだ。で、なぜそう感じたのかといえば、何から何まで簡略化されているから。1区切りのエリア内にそれぞれ3、4種類ほどの敵キャラしか出現しないし、買い物の回数は少ないし、会話も意味があるんだかないんだかわからない。ケースによってバトルシーンがシミュレーションぽく変わるんだけど、他のSLGに比べたら練習モードみたいなもの。とにかくシンプルで、頭を使わないから楽ではある。(忍者根本)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC 悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん

ドラキュラが主人公のアクションゲーム。今までの悪魔城シリーズとは違いキャラが2等身のコミカルタッチ。サブゲームがついている。



■コナミ
■10月19日発売
■¥5800(税抜き)■カセット

●アクションゲームとしての細かいテクニックを要求するにはちょっとシビアな操作性だが、後半ステージではタイミングを誤れない展開が待つ内容のコミカルゲーム。とか言うと何だか変なゲームのことについて語っているみたいだが、きちんと面白いゲームに出来上がっている。自分、ザコ、ボスにいたるまでコミカルキャラで統一されているし、ステージ内容もなるべくプレイヤーを飽きさせないように作ってあるのが気持ちいい。良作だと思う。(忍者根本)

●主人公はカワいいし、敵キャラもヘンなヤツばかりで面白い。次から次へと出てくる楽しい仕掛けやボスキャラもいい感じだし、操作性もナカナカ。そしてステージクリアのあとにはおまけゲームなんかもあって至れり尽くせり。遊んで面白かったのは確かだし、ハマり込んでしまったのも確かだ。でも、もう1つ決め手にかけるような気がする。あと少し何かがあればよかったと思うのは贅沢(ぜいたく)ってもんかなあ。ま、面白いことには変わりないゲームだから安心してね。(さくやーま)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC シャッフルパックカフェ

なつかしの"エアホッケー"風アクションゲーム。パドルサイズやスピードを変更するエディットモード付き。対戦キャラは9人(?)、1P専用。



■ポニーキャニオン■10月21日発売
■¥6200(税抜き)
■カセット

●スターウォーズにでてきたエイリアンのたむろする酒場のような雰囲気がなかなかいいぞ。でもやることは湯河原温泉のさびれた旅館のエア・ホッケーと同じだというのがまた泣かせる。単純なゲームだからパッドの操作性が重要なのだが、パソコン版のマウスほどではなくても、✚キーで十分楽しめる。仕事の合い間の気分転換などにはもってこいの手軽なソフトです。対戦があればと思ったがそうするとデザインを変えなきゃいけないし、それだったら温泉でも行くか。(井)

●ルールは簡単で、誰でもすぐにゲームを楽しむことができる。しかし、こういう簡単なルールのゲームが、コンピュータとの対戦モードしかないというのはあまりにも悲しい。技術的に問題があるとは思えないし、なぜ2P対戦モードを入れなかったのだろう。対戦相手によって戦法が違うとはいえ、所詮は1つのパターンを持っているだけで、最近のユーザーにはすぐに飽きられてしまうはず。ゲームの持つ雰囲気がいいだけに、もうひと捻(ひね)りがなかったのは残念。(野安ゆきお)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC パチ夫くん3

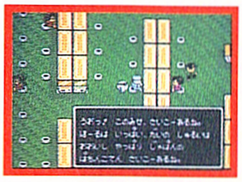
パチ夫くんシリーズ3作目。パチンコ疑惑で人気が下がったパチンコを復活させ、パチンコランドを作るために全15店を制覇する。新台多数有。



■ココナッツジャパン■10月26日発売
■¥7900(税抜き)
■カセット

●このシリーズもとうとう3作目に来た。なにかすごいぞ。今回は15の店を制覇しなきゃならないなんて少したいへんそうだけど、パチンコ台が超リアルに出来ているからのめり込んじゃう。景品が出ないのにただひたすら打止めを目ざしたくなるぐらいリアルなのだ。また、謎もいくつかあってパチンコを打つだけの単調さをカバーしている。何度も言っちゃうけど、パチンコの玉の動き、クギの向き、バネの強弱、これは必見の価値あり。私は買うぞ！(さくやーま)

●最新型パチンコ台を満載して、またまた登場のパチ夫くん。さすがにパチンコのシミュレーションに関しては、文句のつけようがない。思えば、これほどワンパターンなシリーズものもない。それでも、けっこう新鮮な気持ちで楽しめたりするのは、あのパチンコ店"祝・新装開店"のノリに通じるものがあるからかもしれない。ばからしいほど単純なのに、時を忘れて熱中してしまう。あの不思議なパチンコの魅力を再現している。パチンコファンには、オススメ。(ハルク)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC 京都財テク殺人事件

株式売買、財テクをストーリーに絡めたAVG。ゲームの中で株式売買シミュレーションが楽しめる。原作は小説家の山村美紗。



■ヘクト■11月2日発売
■¥8500(税抜き)
■カセット

●AVGは作るのが簡単そうに思えるらしく、目立たないだけで実は膨大な数の作品が今までに作られている。しかし、実際のところは面白い作品は少なく、どうしようもないAVGが多いのが現実だ。そこでこのゲームなのだが、推理に株式売買を絡ませるというアイディアは確かに画期的。でも、AVGとして見ると類型的な作品であることは否めない。AVGを渇望している中毒者にならともかく、自信を持って他人にオススメできる出来には至っていない。(野安ゆきお)

●コマンド選択でストーリーを追いかけるだけ従来のAVGは、もう古いということだろうか、最近はプラスα要素を盛り込んだゲームが多い。で、世の中、株価下落、景気先行き不安、などと言いながらも、あいかわらずの財テクブーム。ストーリーを財テクに絡め、ゲーム中で株式売買のできるAVGの登場である。肝心のゲームの方はオーソドックスなコマンド選択型AVG。株式売買部分は軽いお遊び程度だが、株式用語解説と共に雰囲気を盛り上げている。(ハルク)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC クロスファイヤー

ＣＩＡからの特殊任務を受けて秘密組織へ挑むエリック。ベトナム編からシャトル編まで全６ステージからなる横スクロールアクションゲーム。

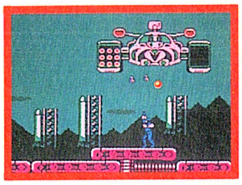


■九娯貿易■10月下旬発売予定

■￥6200(税抜き)■カセット

●難関を突破するのに快感がともなわないならば、高難度のアクションはほとんど意味を持たない。ハードなゲームでも面白ければ好きだし、テクニックなど必要としないものでも同様。つらいだけの内容で見返りのないアクションでは他人がどう思うか知らないが自分は全くやる気がおきない。「クロスファイヤー」は基本的なところで、「魂斗羅」を意識しているような気がちらりとする。あのバランスをなによりも意識して欲しかったけどね。　（忍者根本）

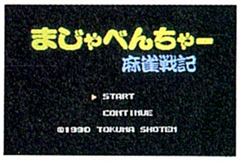
●ステージごとにアフガン、コロンビア等違う戦場。背景がガラリと変わるのは、見た目にもなかなかだ。が、どの面も要所以外では敵キャラの動き、攻撃方法がほとんど変わらない。結局は世界各国で同じことを繰り返すだけだ、と気づくとむなしさがちらほら。しかも難易度はかなり高く、その難しさに挑ませるだけの達成感、爽快感が……。主人公を敵地に送りこんだヘリコプターが夕陽の中に消えてゆく、というデモ画面では傭兵戦闘の雰囲気が伝わるんだけどなあ。（あや）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥◐♡♡♡
総合評価	♥◐♡♡♡

FC まじゃべんちゃー

麻雀を武器にする〝まじゃおう″からオニオガルド王国を救う、冒険ＲＰＧ。フィールドＭＡＰ上での戦闘はすべて麻雀の勝負で行われる。

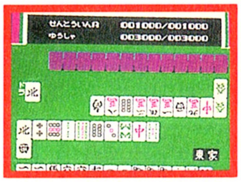


■徳間書店■10月発売予定

■￥5800(税抜き)■カセット

●マージャンてのはかなり複雑な思考を必要とする娯楽で、ファミコン程度のコンピュータでは底の浅い思考力しか持たせることができない。それならばいっそ底の浅さを気楽さに置き換えてゲームにしてしまえ、と言わんばかりに作られたのがこれ。マージャン歴の長い人間が知的満足感を味わうには不向きだが、２～30分の暇つぶしとして遊ぶなら最適。得点がダメージとなって敵に与えられるというＲＰＧ風味付けもなかなかよろしいかと思われる。　（野安ゆきお）

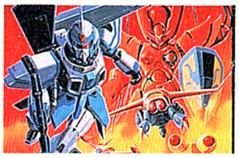
●マージャン＝おじさんの娯楽、という時代も終わって、最近では老若男女を問わず誰でもマージャンを楽しむようになってます。でも、マージャンゲームは相変わらず男の人むけの物ばかり。勝つと裸が出てくるのも多いですし。そんな中で、これは女の子でも楽しめるムードを持つゲームとして評価したいですね。ＲＰＧの戦闘がマージャンの対局になっているというアイデアも面白いです。でも、マップやキャラクターのグラフィックはいまふたつ、ですね。　（恵美）



難易度	★★◐☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

PC サイバーナイト

宇宙空間が舞台のＳＦＲＰＧ。宇宙船で星から星へ移動しながらゲームを進めていく。6人のキャラから必要に応じて3人パーティーを編成する。



■トンキンハウス

■10月12日発売

■￥6800(税抜き)■Hu-CARD

●フィールドの広さは必要最低限、経験値稼ぎ不要、イヤらしい謎解きなし、かっちりしたシナリオ、戦略的な戦闘、マルチスキルシステム、ラボでの分析等々、なかなか楽しめます。大河原デザインも好きです。着陸不可能な惑星がいっぱいあるのが、ちょっと悲しいけど、ま、遊べるゲームですよ。ＲＰＧファン、ＳＦファン、大河原ファン、ＳＮＥファンなら、買ってもソンはないんじゃないでしょーか。一押し！　大プッシュ!!　とは言わんけどね。　（北枕獲）

●細部にこだわったシステムは、さすが「グループＳＮＥ」。わりとありがちなイベントが多く、謎ときもむずかしくないので、けっこうサクサク進む。凝ったシステムが逆に足かせになって、うざったく感じる人もいるかも。複数のキャラがいて、状況に合わせてパーティを組んで行くんだけど、特定の場所であるキャラを連れてきてないとクリアできないってパターンはやめてほしかったなあ（ファミコンのＦＦⅢとかね）。でもＲＰＧ好きにはおすすめの一本です。　（鹿之介）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡

PC 大旋風

オリジナルは業務用の縦スクロールのシューティングゲーム。援護、防弾、特攻…と、マイキャラを守ってくれる護衛機システムが特徴。



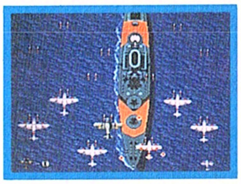
■NECアベニュー

■12月４日発売予定

■価格未定■Hu-CARD

●すでにメガドラ版も発売された東亜プランオリジナルの縦スクロールシューティング。おなじみの困ったときのボムだのみが、このゲームの場合は援護編隊の登場になっている。一機また一機と味方が撃墜されていったりするところが哀しくていいぞ。ちょうどＭＯＴＨＥＲのフライングマン、あの感じです。しかし、念仏のようなＢＧＭといい、淡々と続くステージといい何か日本的なものを感じるなあ。東亜プランおたくの成沢にいわせると葉隠の心だって。ほんとかよ。㊥

●ちょいとノリが悪いシューティング、って気がした。展開がのんびり、敵ものんびり、おまけに自機やサイドファイターたちも何だかのんびりしちゃっている。のんびりしているわりには弾に当たりやすい自機ってのも考えものだ。自機が中途半端にでかいし、味方がついているときは、それが気になって、気にしているうちにやられちゃったりして、何となく情けない。パワーアップは派手じゃないし、敵の攻撃も派手さを欠く。ＳＴＧはにぎやかな方が面白い。　（忍者根本）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

MD レインボーアイランド エキストラバージョン

業務用ヒット作の移植。虹を使って上へ上へと登り、最上部にいるボスと戦うアクションゲーム。敵の攻撃も虹で、キャラがかわいい。

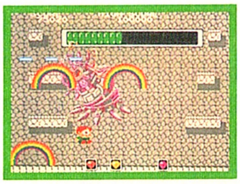


■タイトー■10月５日発売予定

■￥6800(税抜き)

●何がいいって、敵キャラがタイトーのゲームに出てきたやつらだってこと。１面はダライアスだし、２面はフェアリーランドストーリーときたもんだ。大好きだったからねえ、ちょいと感動させられましたよ。ゲーム自体は「バブルボブル」より爽快感がなくて、あんまり好きじゃないんだけど、この遊びで救われている。質の高い付加価値だ。業務用に忠実に移植するのも大事なんだけれども、そればかりが脳じゃないということをしみじみ感じさせてくれた。　（成沢大輔）

●スペースインベーダー'90といい、この作品といい、タイトーの複刻版は、単なる過去の名作の再現にとどまってないのがいい。ボスキャラが他のゲームのキャラだったり、という十α要素がうまく効いてる。今やっても古くさい感じが全然しないもの。もちろん元のゲームの雰囲気は損なわれてないから業務用でハマった人にもうれしい出来。全体的に特に凝った点もないかわりに、さらりと仕上がっている。難しさもまあまあかな。ハードなゲームに食傷気味の人はどーぞ。（あや）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
BGM	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

MD アクシス

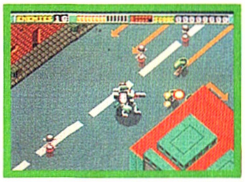
斜め上からの視点、クォータービューが斬新な戦闘ゲーム。自キャラの各部位に、最高14までの武器ユニットを装備できる。



■ウルフチーム■10月12日発売
■¥6800(税抜き予価)

●メガドライブに並々ならぬ意欲を見せているウルフチームだが、この1作目にはちょっと肩すかしをくらったぞ。確かにアイデアは悪くはないのだが、肝心の自機にまったく重量感がないのはなぜ？　いわゆるパワードスーツでしょ。ならば重量感と軽快さのいっけん矛盾しそうな2つの要素を並列出来なきゃいけないよね。残念ながらアクシスには見受けられない。熱意はあるんだから以降に期待ってところかな。でもパソコンからの移植はなるべくやめてね。　(成沢大輔)

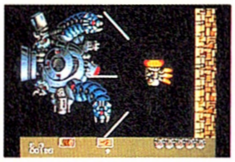
●ロボット・メカ物が好きな私は、「待ってましたぜっ！」って感じのゲーム。しかし、実際にプレイしてみたら、ロボットの動きと背景スクロールが合っていないようで少しギクシャクしてるし、操作性もあまり良いとは思えない。自分の考えていたゲームよりかなりシビアでちょっとガッカリ。それでもガマンして遊んでいると、しだいにクセがわかってきてけっこう楽しんでしまった。何だかんだ言って、けっこう面白い。メカ物が好きな人にだけお薦めだね。　(さくやーま)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

MD アトミックロボキッド

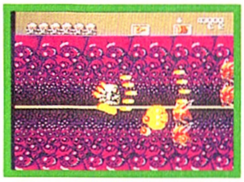
ロボットが自キャラのシューティングゲーム。パワーアップが多彩で、面構成も個性的。美しい背景画面とデカキャラは見ものだ。



■トレコ■10月発売予定
■¥6800(税抜き)

●ロボキッドはかわいい。移植の出来も悪くない。まずまず遊べるソフトなのであるが、いかにも遅れすぎた。1年以上延びたんじゃない？　その間にPCエンジン版は出ちゃっているし……。移植物はオリジナルの記憶が残っているうちか、忘れた頃に突然出すかの極端な時期じゃないとねえ。このソフトのように中途半端にオリジナルのことをおぼえている時期だとかえって印象が薄くなってしまう。その意味では大損しているね。もったいない。　(成沢大輔)

●発売までかなり待ったけど、そのかいはあったみたい。敵キャラ、自キャラ、背景グラフィック、かもしだす雰囲気が合致していて、画面の中に本当に1つの世界が構成されている気になる。ただ、その世界の中で、ここでこれをよけて…というパターン覚えをするとなると、ちょっとさみしい。シューティングの宿命とは、いえ、こちらが無意識にパターン覚えて行動できちゃうような演出が欲しかったというのはぜいたく？自キャラもかわいいし、好きな世界ではあります。(あや)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

MD バーニングフォース

エアバイクに乗る女子大生「天現寺ひろみ」を操作する3Dシューティング。飛行機のステージもある。レベル設定可、の親切システム。



■ナムコ■10月19日発売
■¥5800(税抜き予価)

●何だかすごく普通の3Dシューティングゲーム。主人公が女の子ってのがいかにも今どきのアニメ風で何だかしっくりとこなかった。まだ「フェリオス」のほうが潔かったような気がする。それにしても何でナムコはこんなに移植しづらい業務用のゲームをだすんだろう。ファミコンオリジナルにもいい作品がいっぱいあるんだから、メガドライブの機能では追いつかない業務用より、そっちを出していったほうがよっぽどいいような気がするが。　(成沢大輔)

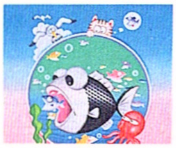
●未来の大学の卒業試験のためにエアバイクをのりこなす、という奇抜な設定。敵を倒す目的が、試験にパスすることだというだけで、気分的に殺った殺られたの殺伐とした雰囲気や緊迫感がなくなるものなんですね。不思議。内容は一般のシューティングとさほど変わらないのに…。とは言え、3Dシューティングの爽快感は満喫できるし、難易度は驚く程高くないし、手軽に楽しめて良質。飛行機で戦うステージやボーナス面もあり、単調にならない点にも好感が持てます。(あや)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB うぉーず

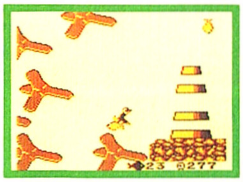
弱肉強食の魚の世界を再現したアクションゲーム。自分が食べられないように逃げながら自分より小さな魚をどんどん食べて大きくなるのだ。



■トーワチキ■10月5日発売
■¥3090(税込み)

●一見すると、コミカルシューティングのようだが、そんな生半可なものでは決してない。難度がかなり高いのだ。敵を食うためには指先を使い、敵から逃げるには頭脳を駆使するといった感じだ。その分、慣れるとそれが快感になってくるけど。とは言うものの、ハマったが最後の障害物はあまりにもキツいものがある。そこらへんが好き嫌いを分けてしまうだろう。もう少しキャラの動きが速くなれば、本格的な追跡劇を楽しめたと思う。　(梶川健太郎)

●小さい魚を追い回してると、いきなり大きな魚に食べられる。それも、ものすごい勢いで近づいてくるので、ほとんど逃げられない。やっとのことで食べて食べて大きくなったら、さらに大きな魚が出てきた！あんまりだあ。でも、このキバツなアイデアとキャラクターたちのユニークなグラフィックには、プレイしてしばらくの間、編集部一同大笑い。こんなゲームがあってもいいんじゃない？　そんな気にさせられるユニークソフトでした。一見の価値あり!?　(マッキー)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡

GB 信長の野望ゲームボーイ版

戦国大名となって全国統一を目指すシミュレーションゲーム。ゲームボーイ版では対戦プレイが可能になり、よりプレイが広がった。



■光栄■10月10日発売
■¥5800(税込み)

●パソコンゲームからリメイクを続けながら超ロングセラーを記録している信長の野望が、ゲームボーイにも登場した。こうなると、ゲームボーイだからというよりも、信長だから出すんだという感じ。内容はファミコンゲームと比べてもそれほど劣らず、十分ウォー・シミュレーションを楽しむことができる。しかし、もし初めてプレイするとしたら、やはりファミコンのほうがいいと思う。「全国版」なら中古屋でゲームボーイ版とほぼ同じくらいの値段で買えるから。(RYOII)

●ゲームボーイで信長の野望をプレイしようとは夢にも思わなかった。モニターの前にじっくり座ってプレイするのが礼儀のような気がしてたから。でも、文字も読みやすいし、武将のグラフィックも良くできていて、感情移入はしやすくなっています。1人でじっと考える暗いイメージのシミュレーションゲームに対戦モードを入れて、2人プレイが可能になったのもうれしいですね。問題は価格。5800円はうーんちょっと、やっぱり、ねえ。　(マッキー)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB ゴーストバスターズ2

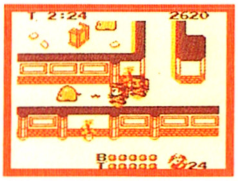
ゴースト退治アクションゲーム。２人ペアで動き、１人が攻撃、もう１人が回収と、別々の役割をする。規定数退治で面クリアとなる。



■ハル研究所■10月16日発売
■￥3400(税込み)

●２人１組となってゴースト退治をするという発想がなかなか面白くて、１人がゴーストをしびれさせてもう１人が吸い取るというアクションがけっこういけるのです。ややもすると、２Ｄものの迷路っぽいアクションゲームって、スッゴクせこいゲームになってしまうことがあるんだけど、このゲームは動きやゴーストとのやりとりを吟味して作ってあるようで、プレイしていてせこさを感じさせない。２Ｄアクションものとしてはかなり遊べる。（ＲＹＯII）

●お化けをしびれさせ、捕獲する。この動作が１つのキャラクターでできるのなら、このゲームはおそろしく簡単なものになってしまう。だから、しびれ専門、捕獲専門の２キャラクターを操作するのだが、こいつが難かしい。どちらも敵に当たらないようにしなきゃいけない。でも、近づかなきゃ捕まえられない。このジレンマにはいらつかさせられる。ゲームそのものはつまらなくはないと思うが､これが1キャラクター操作のゲームだったらともっといいのに…。（パン早川）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
ＢＧＭ	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB レーダーミッション

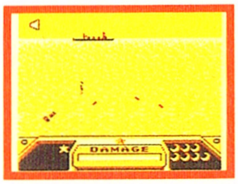
敵艦隊とのレーダー戦(完全思考型)のＡゲームと、潜水艦での魚雷戦(シューティング）のＢゲームの２ゲーム入り。対戦プレイも可能。



■任天堂■10月23日発売
■￥2600(税込み)

●ひさしぶりの海戦ゲームの登場。このゲームには敵海域を狙ってミサイルを発射して敵艦隊を撃破させるあの「海戦ゲーム」と同様の内容ものと、３Ｄで艦の目の前を横切る敵艦隊を魚雷と機関銃を用いて撃破するという２つのゲームが入っている。前者はカンを頼りに敵艦隊の場所を探ることになる。レーダーとかミサイルなどのオプションがあるともっといいのになあ。３Ｄはアクションゲームに近い。こちらはよくある射的ものだが、けっこう興奮する。（ＲＹＯII）

●２つのゲームのどちらも小振りだと思うんだけど、そこが逆にゲームボーイ的なソフトかなって思える。よくあるタイプの海戦ゲームと３Ｄ風シューティングの組み合わせ。同じ世界観の中でアクティブなものと戦略的なものを取り入れているのは、飽きにくく、うまい構成だと思う。それほど、プレイヤーに対する、あからさまなアピールは少ないゲームだと思うけど、ゲームボーイのスタンダードという形で定着しそうなソフトなんじゃないかなァ。（パン早川）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
ＢＧＭ	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB アフターバースト

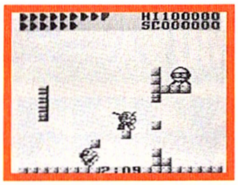
弾の距離や角度を変えられるロボットを移動し、メインコンピュータを破壊するパズルアクションゲーム。全30面構成。対ＣＯＭ、２Ｐも可能。



■メサイヤ■10月26日発売
■￥3090(税込み)

●パズル性も多少あるけれど、どちらかというと、シンプルなアクションゲームとしての印象が強い。古くさいという批判も多いだろうが、私は好きだ。ため撃ちのショットも、放物線を描く弾道も扱いにくいが、逆にそれを味と感じる。ゲームボーイというハードには、これくらいシンプルで、かつクセのあるゲームがしっくりくるのではなかろうか。ヒマつぶし用のゲームとしては買いだと思う。決して悪い意味ではなく、軽さが魅力、ということ。（石野ミチホ）

●パズル要素の強い「ＮＯＭＡＬ」モードと､「１Ｐ、２ＰＶＳ」モードはまったく別のゲーム性を持っています。ＮＯＭＡＬは敵を倒すよりも、うまくブロックを移動していってメインコンピュータを破壊すること、ＶＳは敵を倒すこと。自機がなかなかノンビリした動きなので、ＶＳはけっこうイライラしてしまうけど、慣れてくると、なかなかどーして、このキャラがいい味出してくれてます。マイペースでプレイするなら、けっこう楽しめますよ。（マッキー）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
ＢＧＭ	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB ベリウス

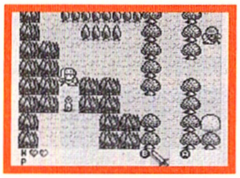
魔神・ベリウス打倒を目的とするアクションＲＰＧ。対戦ケーブルを使って、２人協力してクリアができる。ＧＢ初の２人用ＲＰＧ。



■サミー工業■10月30日発売
■￥3300(税込み)

●アクション型ＲＰＧ「ベリウス」は、ステータスを簡素化して、敵との戦いを重視した内容となっており、生命力がハートマークになっていたりで、ちょっとゼルダの雰囲気も醸し出している。敵の出現場所が把握しやすく、戦闘はそれほど難しくはない。宝箱の開けかたが上を素通りすると開くという方式でちょっと違和感があるけど、それなりに楽しめるゲームとなっている。ただセーブがパスワードなので電車に乗っているときなどはちょっと辛いかも!?（ＲＹＯII）

●アクションゲームで２人協力プレイはあったけど、ＲＰＧでは初の試み。２人プレイＲＰＧと聞いて、どんなものになるのかしら？　と思っていたけど、協力プレイという形で見事に完成させてくれました。敵の強さは１Ｐ、２Ｐと変わらないので、２人でプレイすればぜったいに戦いが楽になる。ただし、宝箱は２人でうまく分け合ってね。戦闘はアクションなので、アクションが苦手な人がうまい人といっしょにプレイしてもらったり、いろいろ楽しめていいわ。（マッキー）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
ＢＧＭ	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB ツインビーだ！

ツインビーのゲームボーイ版。ＳＥＴ ＵＰ モードで、ステージ、連射速度等が設定できる。５ステージ(４ステージまでは自由)＋最終面構成。



■コナミ■10月中旬発売
■価格未定

●ゲームボーイのツインビーって聞いたときから､「パワーアップするのがめんどうくさそう。ベルがきっと見えないだろうな」と思っていた。で、実際その通りだった。けど、ベルの色は慣れればなんとかなるし、ちゃんとツインビーの世界ができていたのでまあいいや、と思い直す。全体のゲーム内容を考えてみると、水準に達するレベルにはきちんと作られている。何だかんだいっても、ファミコンのツインビーと同じなので、好きな人だけ買いましょう。（忍者根本）

●ゲームとしての出来は上々だと思う。しかし、これがゲームボーイのソフトだということを考えると多少ひっかかる所もある。例えば、ベルの区別。テレビなら色で区別できるのに、濃淡や点滅させることで区別しているから、かなりわかりにくい。馴れてしまえば、どうってこともないけどね。まあ細かいことを挙げればキリはないけれど、遊べるソフトであることは確か。しかし､500円でディスクに書きかえた方でよっぽど遊べると思うのは僕だけだ。（パン早川）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
ＢＧＭ	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

グラディウス進化論

GRADIUS

アーケードからファミコンまで、さまざまなハードのシューティングゲーム・ファンに絶大な人気を誇る『グラディウス』シリーズ。SFC版『グラディウスIII』発表を機会に、その栄光の歴史を振り返ってみた。

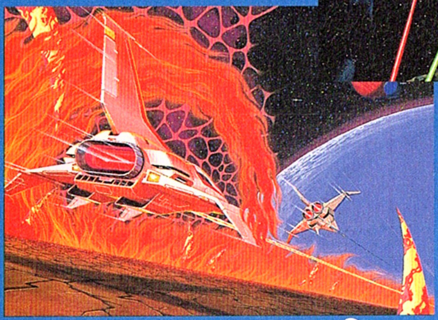
『グラディウス』は、いかにしてパワーアップしたか







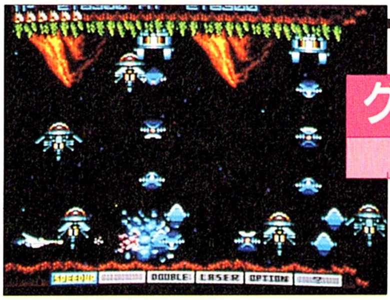




進化論

グラディウス、5年間の足跡！

進化論Ⅰ グラディウスシリーズの系譜



1985 / 1986 / 1987

グラディウス アーケード版 → 沙羅曼蛇 アーケード版 → ライフフォース アーケード版のみ

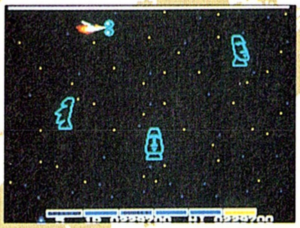


グラディウス MSX版

グラディウス2 MSX版のみ

沙羅曼蛇 MSX版

グラディウス ファミコン版



沙羅曼蛇 ファミコン版



『グラディウス』の歴史は、パワーアップシューティングの、そしてまた、横スクロール型シューティングの歴史そのものである。特に初代『グラディウス』は、古典的名作として、縦スクロール型シューティングのパイオニア『ゼビウス』と並び称される存在だ。共に、そのゲームスタイルは今も古びることなく、プレイヤーに愛され続けている。しかし、時代の流れに応じてパワーアップものに姿を変えていった『ゼビウス』に対し、『グラディウス』は今もその基本システムを変えてはいない。その頑固なまでのスタイルへのこだわりが、プレイヤーの根強い支持を得ている要因であろうか。最新作SFC版『グラディウスⅢ』においても、そのスタイルに対するこだわりと向上心は健在である。

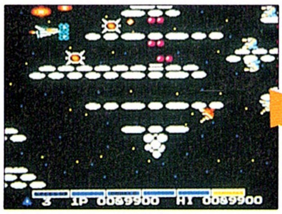
確立期

横スクロール、カプセルによるパワーアップといった基本システムは、1作目においてすでに確立していた。後に名物となる有機的イメージの片鱗もすでにうかがえる。

模索期

『沙羅曼蛇』等において、縦スクロールの導入、パワーアップの変更、イメージの深化と、さまざまな実験がなされた時期。ゲーム性＋視覚効果の魅力が加わった。

パワーアップシステムの変遷



↑最初は段階ごとのパワーアップがあらかじめ決められていた。これぞ原点



↑いくつかのパターンから選べる『Ⅱ』。パワーアップの楽しみがグンと増した



↑究極の選択の自由、エディットモード。しかし武器の種類は個性的なものばかり

『グラディウス』のパワーアップシステムは、発表当時、非常に画期的なものだった。取ったカプセルの数に応じてパワーアップ内容を自分で選べること。今では常識となったスピードの段階アップ。そして何より衝撃的、かつ魅力的だったオプションの採用。しかしこの成功を支えたのが、複雑なシステムに耐え得るだけの優れた操作性とバランスであったことはいうまでもない。このシステムは、『沙羅曼蛇（AC版）』において平凡なアイテムパワーアップへと変更されたが、『ライフフォース』の実験を経て、すぐにオリジナルのスタイルに戻った。「複雑すぎたのではないか」というメーカーの不安を杞憂に終わらせるほどに、プレイヤーも成長していたのである。システムに確信を得たメーカーは、パワーアップ内容のさらなる細分化を始めた。『Ⅱ』におけるパワーメーターセレクトの採用は、パワーアップの喜びをさらに大きくした。そして最新作では、さらなる自由がプレイヤーに与えられることになる。

●このハデさが魅力である！



↑最新版の最強パワーアップには、こんなにハデなものもある。レーザーは長くなったし

難易度設定について

パワーアップシューティングには、宿命的ともいえる欠点がひとつだけある。それは「一度やられるとその後が苦しい」という問題である。『グラディウス』が難しいといわれるのは主にこの点を指してのことであろう。しかし実をいえば、この点は最初からきちんと考慮されているのである。『グラディウス』は、自機のパワーアップ状態に応じて難易度が変わるように設定されているのだ。それでも、マニア受けしたが故に難易度はエスカレートした。最新作には、フォローとして3段階の難易度設定がつけられる。



↑SFC版『Ⅲ』の難易度セレクトはAC版と違い、どのモードも終わりまで行ける

1988　1989　1990

グラディウスII アーケード版 → グラディウスIII アーケード版

パロディウス MSX版 → パロディウスだ！ アーケード版 → パロディウスだ！ ファミコン版

ゴーファーの野望 MSX版

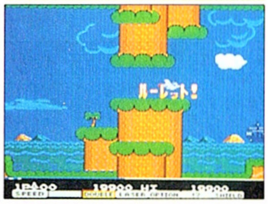
グラディウスII ファミコン版

ネメシス ゲームボーイ版のみ　ハードの需要に応え、シリーズの総決算的スタイルで登場した。

グラディウスIII スーパーファミコン版





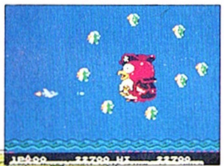


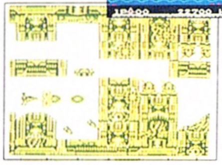
発展期

グラディウス のタイトルに立ち戻り、確立されたシステムとイメージをさらに発展させた時期。II ～ III へと至り、シリーズはひとつの頂点を迎える。

◀シリーズの鬼っ子たち▶

鬼っ子といっても、別に嫌われ者ではない。正統の系譜には位置づけられない特殊な作品のことだ。コナミキャラ総出演の『パロディウス』シリーズは、その最たるもの。このゲームの存在自体がシリーズの人気と認知度の高さを計らずも証明している。MSXの『2』は、アーケード、ファミコンにはない全くのオリジナル。





↑ファミコン版の「パロディウスだ！」
←ゲームボーイ版オリジナル『ネメシス』



グラディウスの世界観、その変遷

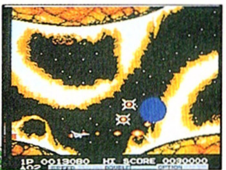
独特の世界観と、それを表現するグラフィックも『グラディウス』の人気を支える重要な要素である。1作目では宇宙と機械のイメージが強かったのだが、『沙羅曼蛇』以降、どろどろの有機的イメージが定番化した。視覚効果が人気を大きく左右するようになったのはこのころからで、ファンは移植の度に、FC版にもプロミネンスが出たの、ビッグコアが貧弱だのといっては一喜一憂するのだ。最新作の『III』では、植物の面、泡の面などのイメージが新鮮である。

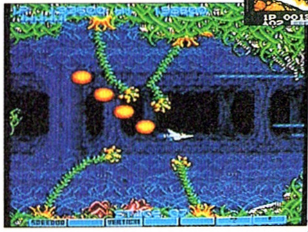


→今も健在、宇宙空間のビック・バイパー



←ぐちゃぐちゃ、ぬるぬる『沙羅曼蛇』





↑これは『II』名物の人工太陽。FC版ではプロミネンスもちゃんと出たのだ
←おまちかね『III』の画面。個性的な植物の面はこんな感じ

DATE OF GRADIUS

グラディウス AC版
'85年5月発売。その深いゲーム性と快適な操作感が圧倒的支持を得た

グラディウス FC版
'86年4月発売。FCでも大ヒット。

沙羅曼蛇 AC版
'86年7月発売。リアルで有機的なグラフィックと、2人同時プレイが評判に。

グラディウス MSX版
'86年7月発売。忠実な移植＋オリジナル面。

ライフフォース AC版
'87年6月発売。沙羅曼蛇 のシステム変更版。初代のシステムを再採用。

グラディウス2 MSX版
'87年8月発売。MSXのみのオリジナル。1作目の別マップ版といった印象。

沙羅曼蛇 FC版
'87年9月発売。グラフィックがウリのゲームだけに、移植ぶりに賛否両論。

沙羅曼蛇 MSX版
'87年12月発売。異常なほどに高難度。

グラディウスII AC版
'88年3月発売。横スクロールを基本に、上下にも動ける面デザインが斬新。パワーメーターセレクトも新採用。

パロディウス MSX版
'88年4月発売。唯一、MSXから他ハードに先駆けて登場。

グラディウスII FC版
'88年12月発売。移植バランスの良さで、マニアの人気ナンバーワン。

ゴーファーの野望 MSX版
'89年1月発売。AC版 II のアレンジ。

グラディウスIII AC版
'89年12月発売。エディットモードと3Dステージが新要素。基本線は II の延長上。「難し過ぎる」との声多し。

ネメシス GB版
'90年2月発売。システムはシンプル。

パロディウスだ！ AC版
'90年4月発売。MSX版からはアイデアのみ流用。内輪受けに終わらない、豪快なエンターテイメント作品だ。

パロディウスだ！ FC版
'90年11月下旬発売予定。

グラディウスIII SFC版
'90年12月下旬発売予定。

進化論II SFC版グラディウスIIIの研究
～グラディウスIIIはどのように進化したのか？

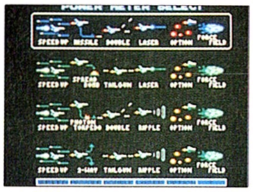
SFCというハードを得て、今お茶の間によみがえる『グラディウスIII』。その移植ぶりは？　そして5年の進化の結果であるシリーズ最新作のできばえは？

SYSTEM 進化し続ける基本システムの研究

パワーアップシステム

カプセルによるパワーアップの自由選択。この基本線はもちろん変わらない。これがなくては『グラディウス』ではないのだ。『II』で好評だったパワーメーターセレクトも健在である。ただし、これも毎度のことだが、その内容には微妙な変化がある。1列目の組合わせは初代から変わらないが、その他の組合わせは新しいものだし、パワーアップアイテムの追加、変更もある。追加されたものの目玉は、ツインレーザー、バーティカル、いくつかフォーメーションを持つオプションなど。

そして最も大きな変更点は、エディットモードの採用。詳しくは下の項目で解説するが、パワーメーターセレクトとの併用によって、ますます自分好みのセッティングの可能性が広がったのである。



→これは『II』の初代パワーメーターセレクト。基本は『III』でも不変


→今回は、もちろんアーケード同様にバリアは2種からセレクトする。これはフォースフィールド



←SFC版。またまたアイテム内容が変わっている

エディットシステム

エディットモードは、AC版の『III』から新採用されたパワーアップアイテムの自由選択システムだ。スピードから「！」マークまで、7つのメーターにそれぞれ好きなアイテムを選んで設定することができるのだ。ただし、制限はある。パワーメーターセレクトに組み込まれたすべてのアイテムから選べるわけではないのだ。例えばスプレッドのミサイルを使いたい、と思っても、それはエディットにはなかったりする。しかし、逆にパワーメーターセレクトには見られない特殊なアイテムが多数用意されているのだ。くせのある武器が意外と多いのだが、面白いものは多い。遊びと割り切って軽く使ってみると、なかなか楽しめるはずだ。自分だけの設定を決めるというのも、『グラディウス』らしい凝った楽しみ方ではある。面倒な人はパワーメーターセレクトを使おう。



→エディットモードの画面。膨大なバリエーションが楽しめるのだ



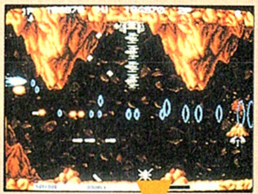
→AC版のエディットモード。これもいくつか、SFC版で変更がなされた。キワモノが多いことは変わりなし


←こんなヘンテコなパワーアップだってできるのだ

グラディウスIIIの進化
●アーケード版とはどこがどう変わったか？

アーケード版からスーパーファミコンへ。ひとつの移植でも『グラディウス』は確実に進化する。今回の『III』の移植にしても、いくつかの変更点があった。

まず、パワーアップ内容の変更。これはどちらかといえば遊びのレベル。それから難度設定の問題。さらに、3D面の削除、オリジナル面の追加など、ステージ構成の整理。といった具合いだ。


←AC版『III』のステージ3。さすがに圧巻の画質だ


→ほぼ同じ場所のSFC版と見比べてみよう。さて？

検証 難度設定モード比較
難しい『グラディウス』。いかにこの問題を解決したか

AC版『III』が初めて取り入れた難度設定は、通常のモードとビギナーモードという2段階設定だった。しかもビギナーモードだとステージ3までしか進めないようになっていた。

『II』あたりからマニアックになってきたグラディウスシリーズは、よくも悪くも「一見さんおことわり」的な老舗の風格を備えつつあった。自ら「難しいぞ」と公言してはばからないような性質を持っていたのだ。AC版の意地悪な難度設定は、こういう面が悪い方向に出ていたように思える。

そこでSFCの設定だが、EASY、NORMAL、HARDの3段階で、どの難度でもエンディングまでいけるようになった。また、AC版では破壊不能だった障害物が、かたいながらも壊せるようになったのも結構大きい。



↑タイトル画面。中央下に注意。3段階の難易度セレクト他が可能なモードだ。これでシューティングの最先端を、初心者でも楽しめるわけ



→連射もできる。オートパワーアップは「パロディウスだ！」にもあったっけ

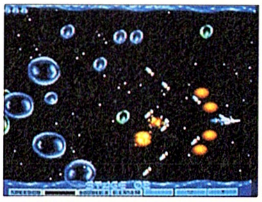
研究 新登場アイテム活用法
使えるもの、使えないもの、楽しみ方もさまざまだ

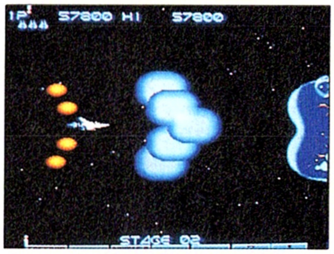
このシリーズは新作が出る度に、「××ミサイルは強力」とか「○○は使えない」とかささやかれる。パワーアップアイテムがゲーム性を決定している以上、自然プレイヤーの興味はその点に向けられるのだ。

SFC版のニューアイテムでいちばん面白いのは、オプションのバリエーション。使いなれたノーマルがまあ使い勝手はいいのだろうが、しかし、自機のまわりを回転するもの、蛇のようにクネクネ動くもの、翼のように自機の上下に固定するものと、それぞれに味わいがある。

ダブルやミサイルで後方に発射されるものも登場したが、これは扱いは難しい。

AC版にもあったツインレーザーはそこそこ、ため撃ちのE・レーザーは何ともいえない。しかし翼状のオプションと組み合わせると、なかなかハデではある。


←ちょいとびっくり後方2WAYミサイル。ACのスモールスプレッドもあり



↑見た目のハデさに感動！翼のようなカッコいいオプションはそのままでは役立たずぽいが、ため撃ちレーザーと組み合わせてこの豪快さ！

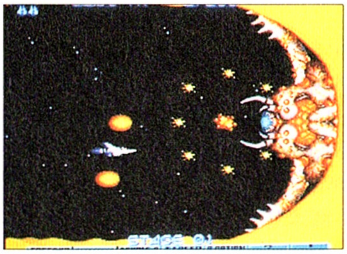
STAGE スーパーならではのこの迫力を見よ！

STAGE 1

「砂の惑星」面。2重スクロールの背景は、AC版以上に雰囲気がある。まだまだ敵の攻撃がソフトなので、ゆっくりと遠景を楽しみたいところだ。敵キャラの見どころは、砂から出入りするドラゴンの動き。巨大蟻地獄のボスも弱いので、スーパーファミコンならではのデカキャラの動き、グラフィックのクオリティが存分に楽しめる。ま、この面は小手調べといったところだろう。



←今までに比べてザコキャラたちも進化した。ダッカーやハッチ、そしてドラゴン



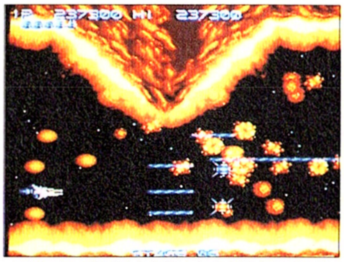
↑巨大蟻地獄のボス。ものすごいアゴをガシガシと噛み合わせて攻撃してくる。あまりかたくない



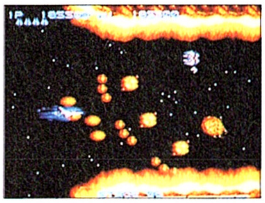
→遠景の砂丘はSFC版オリジナル。2重スクロールが実にいい気持ちなのだ

STAGE 5

ステージ4は開発中につき未公開。ステージ5は、『沙羅曼蛇』以降レギュラーとなった感のある炎の面。プロミネンス、人工太陽などは出ず、あくまでイメージの範囲での類似である。アーケード版では、すさまじいステージであったのだが、破壊不可能だった炎の弾が全てこわせるようになったので、ゲーム性はがらっと変化した。燃えさかる天井や壁がかなりの質で再現されている。



↑アーケードでは火を吹いた山も休止している。火の玉はかなりのスピードでとんでくる



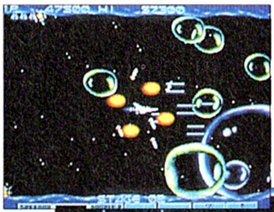
→天井に当たるとイタイのも『グラディウス』の特徴。この場合「熱い」が正しい



←敵の量も増えてくるから、バリア、オプションの充実は欠かせない。パワーアップだ

STAGE 2

ステージ2は泡の面。AC版にはわずかに劣るが、それでも十分に巨大な気泡が画面いっぱいに迫ってくる。この泡が柔らかそうに見えて、その実かなりのかたさなので、レーザーがないと苦しいところだ。ボスも巨大な泡の中の神経細胞。ぶよぶよと動くさま、そして最後の大破裂がAC版に劣らず美しい。



←巨大な泡は、撃つと分裂してだんだん小さくなっていく。急がないと結構危ないところ



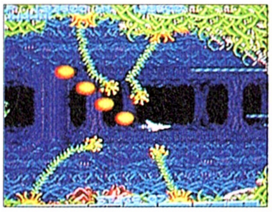
→泡の中に閉じ込められたザコ。あまり強くない敵



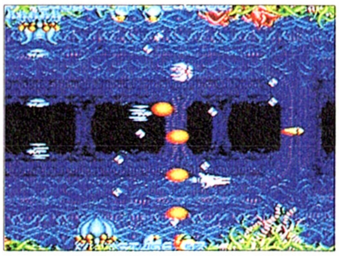
←このボスは、常時撃ち続けていないとどんどん接近してきてひどいめにあう。そのかわり中心さえ撃ち続けていれば時々襲ってくる小さい泡に注意しているだけで楽勝なのだ

STAGE 6

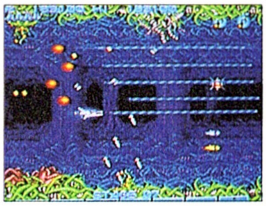
『III』で初登場したイメージの植物面。MSX版では近いイメージが何度か出てきている。他の面とくらべてもAC版の再現度が高い面で、数多い強敵はともかくとして、濃厚な雰囲気が楽しめる。特に二重スクロールの背景は気持ち悪いくらいに立体感をかもし出している。ビックバイパーに触れてきて、引き込もうとする植物や胞子をばらまくつぼみなどきちんと再現されている。



←細胞面の触手のように、植物が手(?)を伸ばしてくる。捕まったら引き込まれる



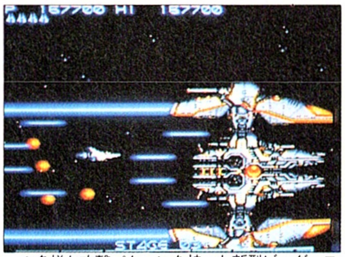
↑ハッチが多く、ザコがとび交いやすいステージでもある。が、広い所が増えたのが救い



→生い茂るジャングルのような植物面。地上の敵がいやらしいのが特徴の面だ

STAGE 3

『グラディウス』名物の火山地帯から、一時的に縦スクロールになる地底面へと続くステージ。火山は初代や『II』にくらべるといくらかやさしい感じだ。地底へと進むと、これまた名物の掘り進みシテージ。中に埋まっているカターい岩がいやらしいが、AC版と違って破壊できるので安心。ボスはビッグコアmkIII。アーケードで苦労した人も多いはず。少し楽になったかな？



↑多様な攻撃パターンを持った新型ビッグ・コア。怒らせると恐いので一気にカタをつけたい



→火を吹く火山。火口を撃ち続けながら通過すれば、ほとんど危険はないだろう

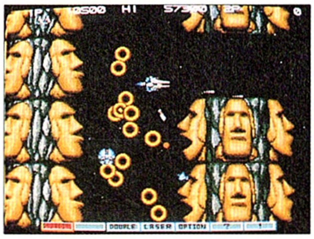


←縦スクロール複合の地底突入シーン。難しくはないけれどスリリングなシーン

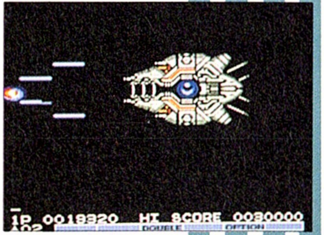
推論 未発表ステージを考える

AC版のステージ構成から、SFC版の未発表ステージを予測してみよう。

まず4面はモアイの面と決定している。さまざまな動きを見せる回転モアイたち、ぷーっとふくらむ通称「フグモアイ」など、どう表現されるか期待される。さらに3D面および9面はボツになり、オリジナルステージが入るらしい。可能性としてはFC版『沙羅曼蛇』のような高速スクロール面、AC版の9面のアレンジなどが考えられる。おなじみの細胞面も高い再現度での収録が期待される。



↑モアイの進化には期待したい。回転モアイをどこまで再現できるか？（写真はAC版）



↑最終面は、やっぱりボスのオンパレードか。オリジナルボスもきっと…。（写真はFC版II）



水島新司の大甲子園

カプコン
10月26日発売
￥6500(税抜き)

⦿文／水島新司の大ファンの成沢大輔

野球マンガと言えばなんたって水島新司。ドカベン、あぶさん、球道くんなど多くの名作でファンを魅了してやまない。その世界をゲームでも堪能できるってんだからうれしい事この上ない。

■■■

①明訓の「小さな巨人」里中智　②不世出の名捕手「ドカベン」山田太郎　③くそボールしか打てない「悪球打ち」岩鬼正美　④突飛もない打法を生み出す「秘打男」殿馬一人　⑤大阪南波高校の剛速球投手「男どアホウ」藤村甲子園　⑥巨人学園の「野生児」真田一球　⑦剛球一直線「球道くん」こと中西球道　⑧東京メッツの女性投手・水原勇気



［大甲子園名言集］

おれは、小さな巨人だ！

背の低さを克服した里中。生来のプライドと根性が彼を支えてきたのだ。この言葉に表されるような…

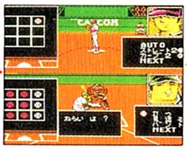
山田が、里中がゲームで甦った

原作「大甲子園」は「ドカベン」の続編だ。主人公の山田、里中などの明訓高校四天王が高校3年、夏の甲子園を優勝するまでの物語だ。しかも水島高校野球マンガの集大成とも言うべき作品で、他誌に連載されていた「球道くん」「一球さん」や「ダントツ」などに登場してきたチームとキャラクターが総登場してくるという水島ファンにとっては応えられない豪華な作品だ。

カプコンはかつて業務用で「ドカベン」をゲーム化していたが、あちらはカードゲームのシステムだった。大甲子園はキャラクターの個性を最大限に生かすため、シミュレーションゲームに仕上げており、水島ファンならオオッと声を上げるに違いない。主人公陣だけでなく、脇役たちもしっかりと見せていて、原作を読んだ時の興奮が甦ってくるだろう。

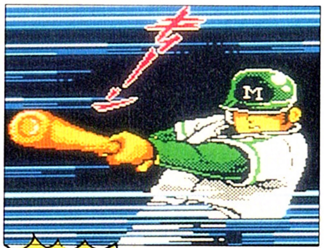


↑対戦相手は新浜高校。次に実況が入る



↑打撃・守備とも読み合いだ。打てるか!?





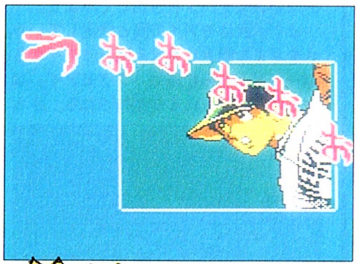
豪打！

←山田のバットが一閃！鋭い振りで狙い球をジャストミートした。打球はバックスクリーンを超えて、遥か場外へと消えていった…

快投！

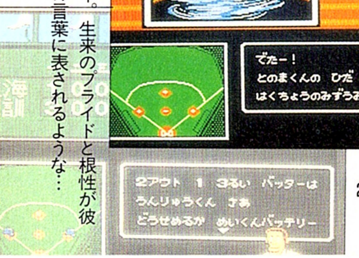
→里中のさとるボールは1度ホップして沈むとてつもない変化球だ





秘打！

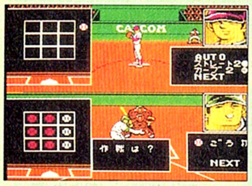
←殿馬の秘打は3種類。回転する白鳥の湖、バットを槍のように使う黒田節、そして神打。いずれもグラフィック画面



攻撃――打つ、走る

投手の球種とコースを読み、9つに分かれたストライクゾーンのどこかに狙いを定める。この時、各打者に定められたバッティングゾーンをはずれていると、空振りか平凡な打球になってしまう。狙いを定めたらスイング速度を決める。ストレートに遅いスイングじゃ振り遅れるし、カーブに速いスイングじゃ空振りするのがオチ。球種を読むことが何よりも重要なのだ。

また、盗塁やヒットエンドランなどの作戦は、狙いを定める前に決めなくてはならない。



←カーブと読んで狙いを定める。強打者ほどゾーンが広く使える

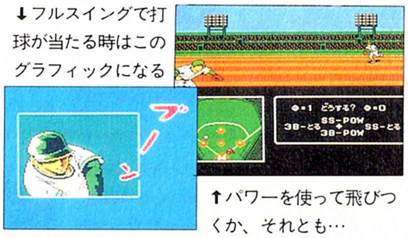


↑ヒットエンドランをかけたところ

パワーの効用

パワーはフルスイングや秘打、豪打をする際に必要な要素で、数に限りがある。また取りにくい打球に飛びつくなどのプレイにも使う。常にストックを確認しておこう。

↓フルスイングで打球が当たる時はこのグラフィックになる



↑パワーを使って飛びつくか、それとも…

守備――投げる、守る

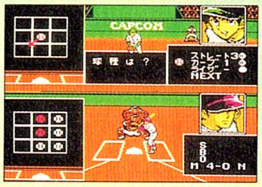
投手はまず球種を決める所からスタートする。相手のバッティングゾーンはあらかじめ表示されているので、カウントと相談しながらうまく裏をかいていこう。球種を決める際に変化球だと、どのように曲がるかが表示される。それを考慮に入れてコースを決めなくてはならないのだ。

また、特殊な球を持つ投手がいるが、POWの数だけしか投げられない。

打球が飛び、野手がキャッチすると送球する塁を決めなくてはならない。走者の動きをよく見て指示しよう。



←すぐ1塁へ投げないと内野安打になるぞ



←球種の表示は最大3つ。どれかになる

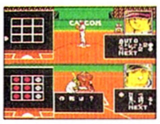


明訓高校・10人の選手たち



ドカベン
山田太郎
4番　捕手
左打ち
打力　71
走力　D

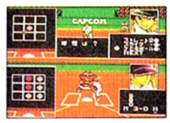
ご存知明訓高校の４番打者。強打、強肩、知力を備えた超高校級の逸材。こんな選手が本当にいたら、野球はもっと楽しくなるのに。ゲームの中でも原作に近い力を持つが、確実に打ってくれるわけじゃないのよね。

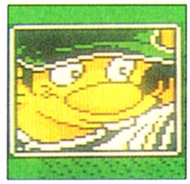




小さな巨人
里中　智
9番　投手
右打ち
打力　41
走力　B

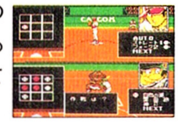
明訓高校を支える大投手。小柄だけど下手から繰り出される変化球のキレは素晴しく、根性も一級品。そのけなげな姿に魅せられた女の子は多く、今だにファンクラブがあるという。決め球は複雑な変化のさとるボール。





秘打男
殿馬一人
2番　2塁
右打ち
打力　51
走力　B

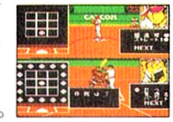
白鳥の湖、黒田節などの秘打で相手投手をほんろうし、幾多ものピンチを切り抜けてきた。守らせても超一級、頭脳面でも冴えてるピアニストプレイヤー。このゲームでも秘打のいくつかはある。ぜひ見てほしい。





悪球打ち
岩鬼正美
1番　3塁
右打ち
打力　67
走力　B

くそボールしか打てない怪力無双の男。それ故に当たるとデカく、バットをレフトフェンスまでほうり投げたこともある。義理人情に厚い、男の中の男。ゲームでもバッティングゾーンはボールのコースにあるのが特徴的。



打順	選手名
1	岩鬼
2	殿馬
3	山岡
4	山田
5	微笑
6	石毛
7	仲根
8	北
9	里中
補	今川



山　岡
3番　中堅
左打ち
打力　50

山田の前で目立たないけど、堅実な３番打者。能力は平均的に高めに設定されている。



微　笑
5番　左翼
右打ち
打力　55

本当は横浜学園に入るところを間違えて明訓に入った元捕手。なかなかの強打者だ。



石　毛
6番　遊撃
右打ち
打力　45

ピンピンと３本ほど出ているアゴひげがトレードマーク。打撃はまあまあだが、走力Cと難アリ。



仲　根
7番　1塁
左打ち
打力　43

長いモジャモジャの前髪で顔が見えないヘンな選手。７番打者としてはごく平均的な能力。



北
8番　右翼
右打ち
打力　39

卒業後は東大に入った文武両道の選手。能力は確かに低いけど、こういう選手がいてもいいよね。



今　川
補欠
右打ち
打力　40

目が大きくて、まつげの長い、妙にかわいい選手。スイング速度に「速い」がないのは彼だけ。

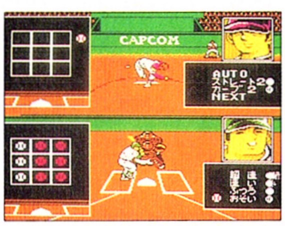
[大甲子園名言集]
球けがれなく、道けわし

元は「球道くん」に出てきた言葉。父を亡くした幼き山本球道がお守りにしていたボールに書かれていた。その後球道は中西大介夫妻に引き取られる。水島新司の野球美学を表現している奥の深い、いい言葉だ。ゲームの最初にも、この言葉が出る

神奈川県予選大会からスタート・3試合を勝ち抜け

1回戦・対　新浜高校

１回戦はこれといった強力な選手がいない新浜高校との対戦だ。９回表、２アウト満塁でバッター山田、３対０でリードの局面からスタートする。まあ、練習台だね。楽勝できよう。



←ここは山田の狙いごろ。カーブをひっぱたけ!

3回戦・対　白新高校

９回表、２対２の同点からスタート。明訓は山田のホームラン2本。白新も不知火の２本とガップリ組んだ戦いだ。



闘将
不知火　守

その異名は不屈の闘志を現わす。超速球は150km/h台だ



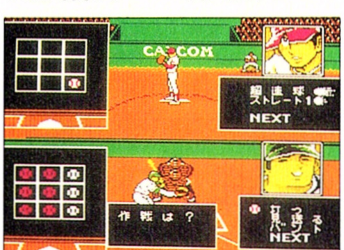
↑バッターは不知火。BGMも変わる



↑不知火はフォークを多く投げる



→いかにも剛球投手といったフォームだ



↑山田対不知火。原作でもいいシーンだが、ゲームでもなかなかの緊迫感が漂う

９回表の白新は２番からで、不知火まで回るため、全力で押さえないと厳しい戦いになる。裏の明訓は９番里中からで、１番の岩鬼に期待だが、不知火が失投してくれるかどうか。10回には山田に回るので、そちらに期待する手か。

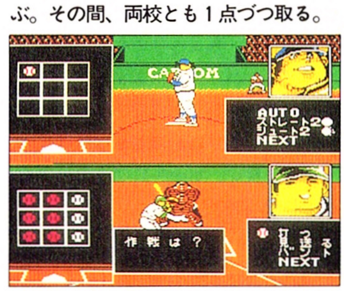
決勝戦・対　東海高校

１回表に１点取られた明訓はその裏１アウト２、３塁で山田に打順が回ってくる。ここで投手は雲竜に交代。１打席の攻守を行う。終了後、９回にとぶ。その間、両校とも１点づつ取る。

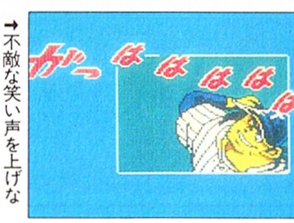


巨漢
雲竜大五郎

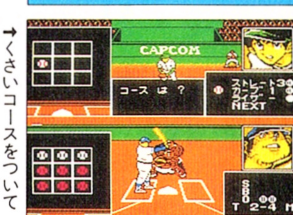
体重140kgのパワーは打っても投げても強烈だ。



↑いきなり山田対雲竜の勝負。この演出、ファンにはたまりません。ホントに



→不敵な笑い声を上げながら剛速球を投げてくる



→くさいコースをついてジャストミートさせない



↑１回に３点取ってるから、この雲竜を押さえれば明訓の勝ち。しかしそう簡単にはいかない。敬遠？逃げちゃダメ

９回は２アウト１、３塁で雲竜から始まる。ここでホームランを打たれると大ピンチ。歩かせてもいいから慎重に攻めよう。１回で逆転してれば雲竜を押さえれば終了だが、そうじゃなければかなり厳しい状況と言えよう。

勝てば甲子園出場だ！



夏の甲子園大会開幕・強豪は3チームだ！

［大甲子園名言集］
花は桜木、男は岩鬼、岩鬼火山大爆発じゃい！
この名ゼリフのあと「グワラグワキーン」と一人で打撃音を言うのである

1回戦・対 信山高校　弱敵？とんでもない、もつれて延長14回まで来てしまったのだ



→4回ではない。延長14回である。いきなりここからスタート

延長14回の明訓の攻撃、1アウト3塁で打順は北。苦しいところだが、なんとかしたいところから始まる。信山には強力打者がいないとはいえ、イージーミスで連打など喰らったら目も当てられないぞ。



↓ストレートに狙いをしぼる。打ちごろ

↑非力な北だけど、外野へ飛べば…



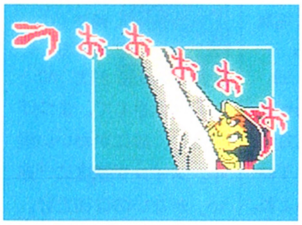
←北の打球は外野フライ。タッチアップでサヨナラ勝ちだ！

2回戦・対 通天閣高校　坂田の通天閣打法をいかに押さえるかが勝負の分かれ目だ



通天閣打法
坂田三吉

長身を生かした速球はかなりのもの。通天閣打法も脅威だ。



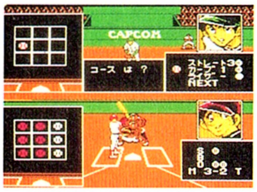
←ものすごいスイング！

8回裏、2アウト満塁でバッターは坂田。ここの坂田はすべて通天閣打法（極端なアッパースイングでとてつもなく高いフライを打ち上げる。落とすとランニングホームランになってしまう）で攻めてくる。3対2の1点差だけに、フォアボールだと同点になってしまう。ボールになる変化球を多投し、平凡なフライを打たせれば勝ちだ。

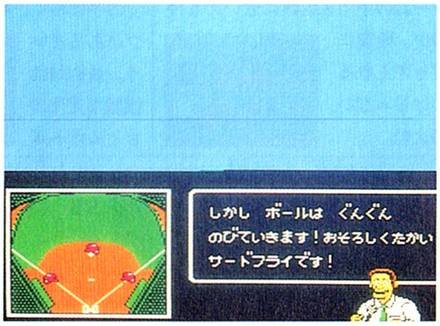
坂田さえ押さえれば、9回はほぼいける。かなりキツい状況からのスタートだけに、一球一球よく考えてから投げるようにしよう。



←緊迫したシーン、しびれるねえ



↑まともなコースに投げると餌食になる。ボールゾーンへ



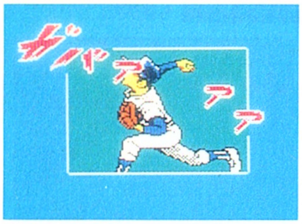
↑これが通天閣打法だ。見えなくなるほどフライが上がり、野手がはじく可能性が高くなる。もちろんランナーは次々とホームイン。厳しい状況だ

準決勝・対 土佐丸高校　小次郎の投、武蔵の打。強力な犬飼兄弟にどう立ち向かうか？



鳴門の牙
犬飼小次郎

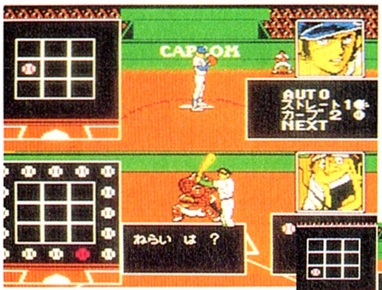
犬飼兄弟の兄。左腕から繰り出す超速球は一級品。弟もパワーは一流。



←うなりを上げて剛球が…

0対0の6回裏、2アウト満塁でバッター岩鬼からのスタートだ。悪球打ちだけに、犬飼の投球をよく読んでいかないとダメだ。

このスイングが終わると9回までとび、土佐丸高校の攻撃となる。その間は無得点。1アウト満塁でバッターは犬飼武蔵だ。ちょっとでも甘いコースを投げるとバッティングゾーンが広い上にパワーも凄いのであっという間にスタンド入りだ。まともな球は投げてはいけない。ボールになるカーブを中心に組み立てていこう。



↑ストレートと読んでもこのコースじゃ凡打になるのがオチ。カーブ1点にしぼって、バッティングゾーンに来るのを待つのだ



←他の強打者と同様にボールになるコースへ



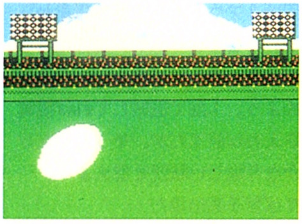
↑武蔵を内野ゴロに仕とめれば勝ち。バックホームでアウトだ

決勝戦・対 いわき東高校　超フォークの緒方を打ち崩すことができるのは誰だ!?



超フォーク
緒方

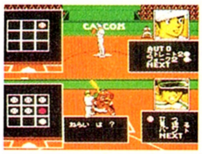
正確なフォークのコントロールが命。簡単には打ち崩せないだろう。



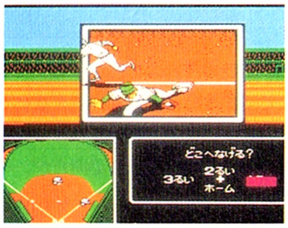
←このフォークの落ちが…

2回戦、準決勝と相手の強打者と対戦するところがキーポイントになっていたが、決勝は相手の好投手をいかに打ち崩すかが課題だ。緒方の超フォークはそれほどまでに打てない。3つ下のマスまで落ちてくるから、ボールにされると手が出ないし、ストライクゾーンに入ってきてもなかなか当たらないのだ。

いわき東の打者で要注意は1番の足利。別名チョロと言うぐらいに俊足だ。塁に出すと必ず盗塁されるぞ。







↑いわき東の打者で怖いのは足利の俊足だけ。あとは大したことない

優勝だ！

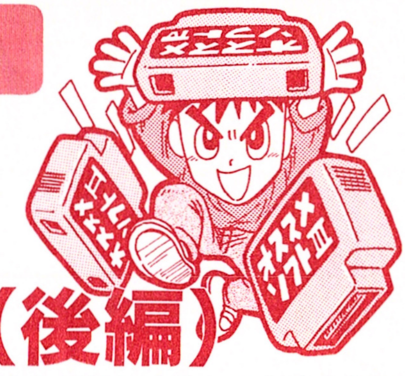
いわき東高校を破ると夏の大会優勝だ。しかし、試合はまだまだ続く。神奈川の秋季大会、甲子園春、そして再び甲子園の夏が待ち受けているのだ。



←初優勝！歓喜のシーン

全ファミコンソフト総決算特集

独断と偏見 '88年～'90年9月 おすすめソフトガイド(後編)



前号に引き続き、ファミコンソフト総決算特集後編をお届けします。２年半と期間は短いですが、発売本数も多く、ジャンルも多岐に渡り、思い出多い時期ではないでしょうか。今後を占う意味でもじっくり読んでみてください。

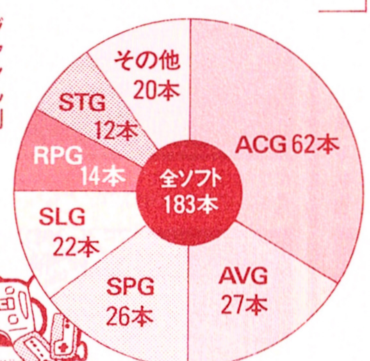
'88年はこんな年

●できごと

●「ドラゴンクエストIII」発売（２月10日）・野球ゲーム続々発売（「究極ハリキリスタジアム」(６月28日)/「ベストプレープロ野球」(７月15日)/「スーパーリアルベースボール」(７月30日)/「燃えろ！プロ野球 '88決定版」(８月10日) ●メガドライブ発表(10月) ●「スーパーマリオブラザーズ３」(10月23日) ●スーパーファミコン仕様発表(11月)

ファミコンが家庭用ゲーム機の雄として君臨して４年。先のＰＣエンジン発売に続いて、メガドライブの登場、スーパーファミコンの発表と、ハード戦争の激化の始まりを予感させる１年だった。が、スーパーファミコンは１年以上発売が遅れＰＣエンジン、メガドライブの勢いもままならず、混沌としたまま、'89年、'90年へと、ハード戦争はひき続き持ち越されることとなった。この年を境に、ジャンル別のタイトル数は切迫してくる。

ジャンル別発売ソフト本数



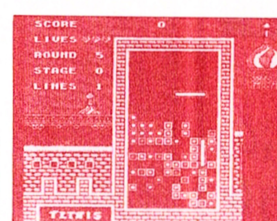


'89年はこんな年

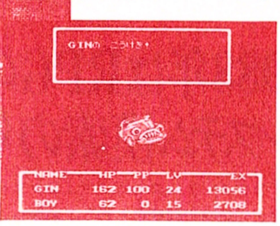
●できごと

●テトリスブーム到来 ●ゲームボーイ発売(４月21日)、大ヒット ●「MOTHER」発売（７月27日）●スーパーファミコン最終仕様発表●PCエンジンスーパーグラフィックス、コアグラフィックス、シャトル発売（10月～11月）●リンクス発売

'88年12月、ゲームセンターに登場した「テトリス」が徐々に浸透し、ゲームセンターで、サラリーマンからＯＬまで「テトリス」に興じる姿が見られた。ハンディタイプゲームとして発売されたゲームボーイも「テトリス」の発売と同時に爆発的なヒットとなり、ハードと共に品切れ状態が年末まで続いた。'88年に続いてハード戦争は激化し、今度はＰＣエンジンが新機種３機を発売し、巻き返しを図ったが…。

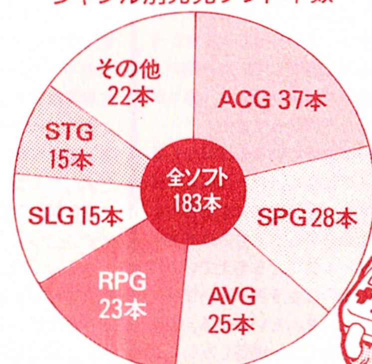


←その後のパズルアクションゲームに大きな影響を与えたソ連生まれの「テトリス」



➔ファミコン業界以外にも話題を呼んだＲＰＧ「ＭＯＴＨＥＲ」

ジャンル別発売ソフト本数





'90年前半はこんな半年

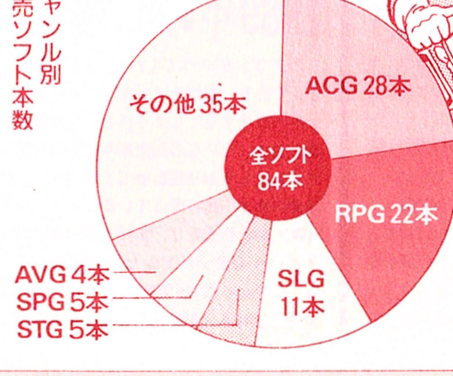
●できごと

●「ドラゴンクエストIV」発売(２月11日) ●「ウィザードリィIII」発売(３月９日) ●「女神転生II」発売（４月６日）●「ファイナルファンタジーIII」発売(４月27日) ●スーパーファミコン発表(８月)

ファミコンソフトの４大ＲＰＧと言われる「ドラクエIV」、「ウィザードリィIII」、「女神転生II」、「ＦＦIII」が発売され、ファミコン業界が活気づいた。が、予想外に発売本数は厳しい結果となり、徐々に関心はスーパーファミコンへ移行した（特に問屋、ショップなど)。８月のスーパーファミコン発表会は大盛況を極め、同時に発表されたファミコンソフトは107本、ゲームボーイは88本に及んだ。ファミコン、スーパーファミコンの行方は後半で決まる!?

ジャンル別発売ソフト本数





独断と偏見おすすめガイド

〈RPG編〉

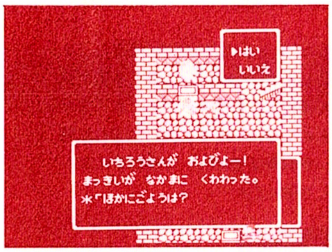
ロールプレイング編

行き詰まりを囁かれもするがRPGはまだまだおもしろい

文●手塚一郎

ロト伝説の最後を飾ったドラクエIII

ユーザーの年齢層の低さと、入力の限られたコントローラーなどの要素から、パソコン業界ではブームとなりつつあったRPGもファミコンでは成功しないのではないか。昔は、そんなことを言われもした。だが、今はどうだろう。粗製濫造の感さえもあるほどだ。ファミコン初の本格派RPGとして「ドラクエ」がデビューしてから早4年、'88年2月に発売されたIIIにより、ロト伝説は幕を閉じた。が、RPGは終わらない。



↑ドラゴンクエストIII。ここから新しいRPGの時代が始まったと言っても過言ではない

1988年はRPGのシステム模索の年

「ドラクエIII」によってファミコンRPGのひとつの時代は終わった。これからはシナリオを替えただけではなく、より良いシステムを目指すことになる——この辺りはこれまで何もわかっていらっしゃらなかったドラクエもどきを濫造していた一部のメーカーさんも知恵をつけたらしく、様々な試みがなされるようになってきた。

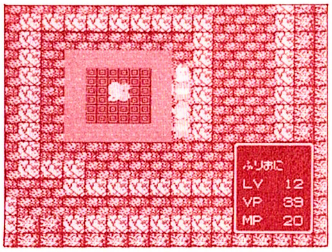
が、ユーザーが求めているのは単なる目新しい要素なのではなく、RPGとしての究極型なんですね。売り文句になりそうなものをボコボコ入れてもダメなのはダメ。商売を抜きでゲームのことを考えている作品しか結局のところは生き残れないワケ。RPGにおけるシステムというのは、売るための手段なのではなく、表現したいことを表現できるようにするためのものなので



↑ファイナルファンタジーII。主人公が中心になりがちなRPGでその世界観は新鮮だった

すよ。当たり前のことなのにねぇ。

で、生き残ったのが「ファイナルファンタジーII」。個人的に言わせてもらえばかなり難のある作品。バランスもとれていないし、ストーリー性を高くしたために展開もかなり強引。雪原の洞窟からの脱出シーンでヨーゼフが死んでいたらどうなるのかと試したところ、見事にバグってしまったなど涙なくしては語れない思い出も多い。けれど、それを上まわる魅力があったことも、また確か。一番スゴいなと感じたのは、世



↑貝獣物語。マルチパーティという斬新なシステムを導入したものの消化不良で轟沈。合掌。

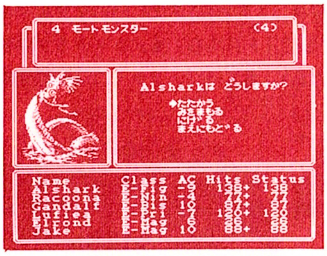
界が自分を中心にまわっていないと思わせるところ。ゲームの序盤、アルテアの町の北で飛空船がたまに見られるのを覚えているだろうか。いやー、驚いた。これによって世界はリアリティを持つことに成功したと思う。人々が自分たちの生活を営み、生き、そして死んでいくことをすんなりと受け入れてしまう。このゲームのストーリーも帝国軍と反乱軍という二代勢力の間で動く主人公ってところがピッタリでいい。

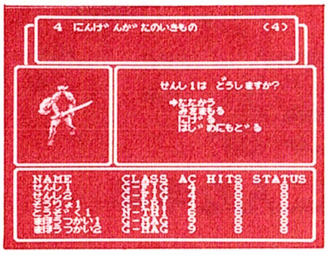
あとは「貝獣物語」が努力賞って感じ。マルチパーティってのは楽しいんだけど、ゲームで活かされていないところが涙を誘う。これに似たシステムで後に「スウィートホーム」が成功を収めているなあ。

ウィザードリィII 人気は今ひとつ

手元にあるファミコンRPGのリストを見ると1989年に発売された24本の中に妙な作品が多いことに気づく。なぜ、こんなものを創ったのかと怒りを感じる作品もあれば、妙な味のあるものもあったりする。個人的には、なかなか楽しませてもらった年なのだが……。

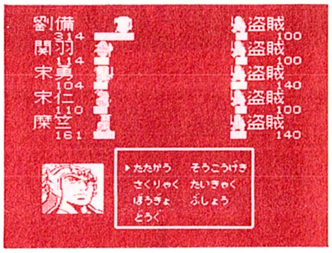
まず取りあげるべきは「ウィザードリィII」。前作が非常に良い出来だったので期待していた。が、結局は買わなかった。というのも、ぼくはII(パソコン版のIII)が好きでなかったから。ウィズのシステムはIだからこそ良かったのであって、それ以降のようにシナリオや謎をあまりに前面に押し出したものには合わないと思うのだ。それなら他のRPGの方が楽しい。ただ、解いた後の楽しみというか持続性は、やはり他の追随を許さない。この辺はサスガというしかない。やっぱり、ウィズって誰にでもススメられるわけじゃないなあ。


↑ウィザードリィII。Iのシステムを継承しながらもシナリオが中途半端だった点が敗因か?


↑ウィザードリィI。やはり偉大なウィズ。すべての点でパソコン版を上まわっている

妙なRPGが多い1989年の収穫は?

カプコンがやってくれた。「天地を喰らう」である。原作モノっていうとどうしても色メガネで見てしまうけど、ツボはおさえてある。RPGの約束事を戦国時代風にアレンジしており笑わせてくれるし、移動速度の早さ(馬に乗っているから?)や、戦闘時の壮快感など、気持ち良く遊ばせようという心遣いがヒシヒシと伝わってくる。この2ヶ月後に出た「ウィロー」も個人的には好き。剣を降りまわして敵を倒す

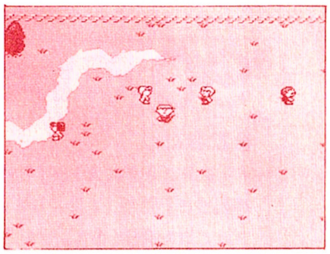

↑天地を喰らう。かなり強引にRPGにしてしまった感があるが、それにしては楽しめる一作

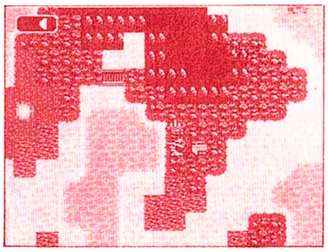
快感は他のアクションRPGにはない。閉口するのは後半のマップの広さ。ま、地道に遊んでいればいいんだろうけど……ね。

で、「MOTHER」。正直に言うと期待していなかった。傑作になると思わなかったし、かと言っても駄作ではないと勝手に想像していた。だから購入したのも、辺りの友人たちが解き終ってから。

遊んでみて感じたのは、友人たちが口々に言うほど悪いかな——だった。マップは広い。少し広いのではなく、本当に広い。ぼくはどちらかというとマップが広いのが嫌いな人である。広いと退屈する。ただ歩くだけ。時々、敵が出る。倒したら、また歩く。これが楽しいわけない。こんなことをするぐらいなら本を読む。でも、ぼくは「MOTHER」が少し好き。それも、この「好き」がlikeではなくてloveなのだ。

このゲームのマップは確かに広い。でも、そう感じるのは先を急いでいるから、なのではないだろうか。ぼくは結構ゲームの本筋を忘れて遊びの部分で楽しんでしまう方だ。例えば「ファイナルファンタジーII」。大戦艦を倒す時点でキャラクターのHPは8000を越え、MPは表示が変になってしまった。仲間同志の殴り合いをくり返した結果だ。こんなことに夢中になっていたら、ベニー松山に「歪んでいる」と言われてしまった。うーむ。そういうわけで、ぼくは


↑MOTHER。個人的に「少し」好きな作品。続編はもっと広くして敵を出さないでほしい(笑)


↑ウルティマ・聖者への道。移植の度合いもマアマアといったところ。RPGのひとつの形だね

「MOTHER」の世界を歩くのが少し好き。これで敵が出なければなあ、と思う。このゲームが成功しなかったのは、ここにあるんじゃないかな。つまり、ゲームを創ろうとしてしまったってこと。変に既製のRPGというジャンルを意識してしまったから多くの人がいう中途半端で終わったのかもしれない。ただ、考え方を変えれば、そういった人たちもぼくみたいな遊び方をすれば不満なんて出ないはず。RPGはこうやって遊ぶ――こんな自分なりの規則は作らない方がいい。ゲームに合わせて自分を変えれば、より多くの楽しさを引き出せると思う。これからは、こういったタイプのゲームが増えていくだろう。

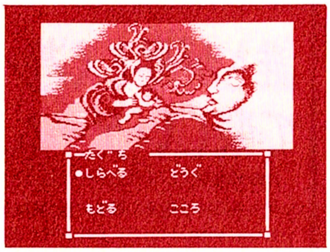
続いて「ウルティマ・聖者への道」。最終目的が「聖者」になることという、これも妙なゲームだ。パソコン版ほどではないにしろ、これまで培ってきたRPG的遊び方をある程度は殺さないと楽しめないRPGと言える（変ないい方だけど）。先にも書いた通りなのでくり返さない。



↑神仙伝。まさに隠れた名作。敵の出現率の高さがネックだが遊ばせてくれる。今なら安い？

「神仙伝」はワリと普通のRPG。かなりゲームを知っている人が作っているんだろう。タイプからすると「ドラクエ」と「FF」の中間かな。解き終った後にもいろいろと楽しませてくれるのがいい。隠れた名作といってもいいだろう。

カプコンの「スィートホーム」も名作。「貝獣物語」が消化できなかったマルチパーティを十分にゲームに活かしている。これが原作モノのゲームだとは今をもっても信じられない。最初は少し遊びにくいと感じるかもしれないが、馴れてくればそのシステムの偉大さに気づいてもらえるはず だ。「ドラクエ」や「FF」などの有名なRPGでは味わえない楽しさがここにある。カプコンさん、どうかこのシステムでオリジナルストーリーのRPGを創って下さい。さぁ、みんなでお願いしょう。

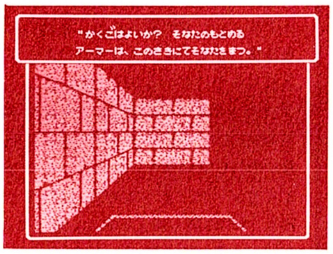


↑スウィートホーム。こんな名作になるなんて誰が想像しただろう。遊んでみる価値は十分！

可能性を追求した新しいウィズ誕生

パソコン版のIIがファミコンのIIIとして発売される――。狂喜するのはウィズマニア。そうでないのは普通の人。でも、このIIIは、そんな普通の人をも驚かせたのだった。そう、あの遠藤雅伸氏がアレンジするのだから……。結果は良好。「違うウィズにはしない」という遠藤氏の言葉通り、パソコン版を越えた出来にも関わらず、違和感なく仕上げられている。ウィズを知らない人はIもしくはこのIIIをプレイすることをおススメする。もちろん、自分でマッピングしなくては本当の楽しさは体験出来ないので注意されたし。

さて、ここで期待されるのはファミコン版のIV。パソコンではすでにVまで出ているので、そのIVかVのどちらかになるとの見方が強い。が、IVもVも今までのシステムとかなり異なっているのがネック。オリジナルがそうなのだから仕方ないとはいえ、そう簡単に割り切れないのがユーザー心理。アスキーがどう出るのか見モノである。ウィズといえども激動のRPG界の荒波に勝てないのかもしれない。



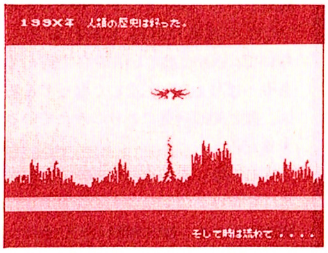
↑ウィザードリィIII。ついにIIIが登場。ファミコン版のIVはどうなる？ パソコン版のVか？

変わり続けるから常に新しい2作

4大RPGと呼ばれるものがある。「ドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー」、「ウィザードリィ」、「女神転生」のそれぞれのシリーズのことだ。

この内の「ドラクエ」と「ウィズ」は作品の性質上、大きな冒険ができない。というのも「ドラクエ」は誰もが楽しめるようにとの方針を持っており、また「ウィズ」はパソコンからの移植というハンディ（かな？）を背負っているからだ。

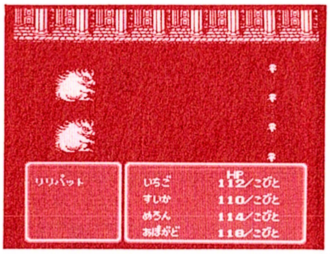
ところが、残る2作「FF」と「女神」は常に変化する点に大きな注目が集められているといった傾向にあるため、いろいろと意表を衝いてくれて楽しい。もちろん、冒険するからこそ失敗もしやすいわけだが、この年（1990年）に出た「FFIII」と「女神II」は好評をもって受け入れられたことを見ると成功だったとしていいだろう。



↑女神転生II。このゲームの売りは何といっても仲魔の合体。このためだけに買った人もいる

まずは「女神転生II」から。

何といっても仲魔の合体システムが楽しい。これのスゴイ点は、モンスターの種類が変わっただけでも楽しめるところだ。だから、早く続編が欲しくなる。ゲームは攻略本がないと苦しいかもしれない。こういったタイプはぼくの好みではないのだが、攻略本を見ながらでも楽しめてしまうってところが偉大だよね。



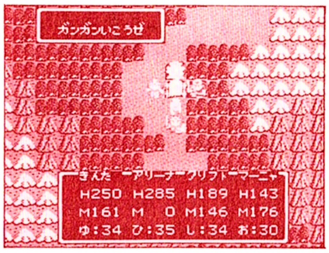
↑ファイナルファンタジーIII。最後のダンジョンさえなければ最高だったという人が多かった

次。「ファイナルファンタジーIII」。

IIIでは普通のRPGっぽくなったのでかなり遊びやすい。目玉は「ジョブ・チェンジ」。まだ消化しきれていない感はあるけど、前途有望。いい金脈を掘り当てたなぁと思う。IVでは遊び方のバリエーションを増やす方向で進めてほしい。と、これは個人的な意見ですけど。

ドラクエIVはRPGを提言する

「ドラクエIV」の評価は低い。ぼくにはそれが不思議でならない。キャラクターをキャラクターとして扱うという普通のことが、なぜ批判されるのだろう。ぼくは堀井雄二氏とお話ししたことがないからわからないのだけど、「ドラクエIV」のテーマは「キャラクターを人間らしく見せる」だと思っている。発売前からそう書いたし、発売後もそう思う。だからこその全5章だし、戦闘モードにAIを採用したのだろう。「ドラクエ」の世界を身近に、そしてキャラクターたちを友人のように感じさせる空間をIVは作り上げている。町の中で動き回っている人たちだって、そういったことの一環なのだ。いかにもゲームです、というタイプのRPGとは異なる思想の元に創られているわけである（念のために書いておくと、ぼくはそういうタイプも好きです）。だから、AIの戦闘だからダメとか言ってほしくない。もしも戦闘をマニュアルにしたら、それでは何もならなくなっています。決闘が面倒くさいからAIを搭載したのではないわけね。「ゼビウス」に流行のパワーアップをつけたら成功するかといったら、それはダメでしょうとしか答えられない。同じことだよ。バランスがあるからね、システムとしての。



↑ドラゴンクエストIV。批判の対象となったAIだが、Vにも登場するかどうか興味があるね

何作もRPGをプレイしていると、どうしても計算高くなってしまう。「ドラクエ」が楽しめないのはその辺か、もしくは情報過多が原因だと思う。無心で遊んでごらん。すげー楽しいから。キャラクターをゲームの駒ではなく血の通った人間だと思って。いまさら――という感じがしないでもないけれど、ぼくはおススメします。この「ドラクエIV」でRPGを初めて体験する人ってスゴク幸せだと思うよ。

紙面が余ったので「マイト＆マジック」。うーん、どうやらムリがあったみたいね。バグがあったりするようだし。「おすすめガイド」のクセにおススメできないゲーム載せちまった。ま、いいか。



↑マイト＆マジック。学研、ファミコンから撤退の噂IIは？そりゃあないぜ、セニョール（涙）

GAME'S LIST

●「ファイナルファンタジーII」スクウェア／¥6500 ●「貝獣物語」ナムコ／¥5500 ●「スウィートホーム」カプコン／¥6500 ●「ウィザードリィII」アスキー／¥6500 ●「天地を喰らう」カプコン／¥5900 ●「ウィロー」カプコン／¥5900 ●「MOTHER」任天堂／¥6500 ●「ウルティマ～聖者への道」ポニーキャニオン／¥5900 ●「神仙伝」タムテックス／¥6300 ●「ウィザードリィIII」アスキー／¥6500 ●「女神転生II」ナムコ／¥7800 ●「ファイナルファンタジーIII」スクウェア／¥8400 ●「ドラゴンクエストIV」エニックス／¥8500 ●「マイト＆マジック」学研／¥8500　価格は全て税抜き

ジャンプだキックだ徒歩だっ！ アクション編

〈ACG編〉

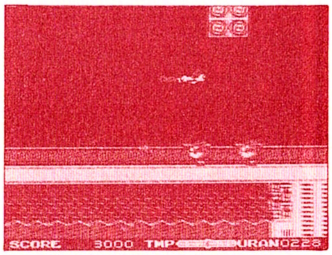
独断と偏見おすすめガイド

文●とみさわ昭仁

ゲームとはACGがすべての基本！

ゲームの種類というのは数え切れないほどあるけれど、その中で一番"ゲームらしいゲーム"といえば、やはり飛んだり跳ねたりのアクションゲーム（以下ACG と略す）にとどめを刺すだろう。

もちろん僕は壮大な夢の世界を冒険するロールプレイングゲームも好きだし、探偵気分で推理するアドベンチャーゲームや、ボタン連打！のシューティングゲームも大好きだ。ゲームと名が付くものはたいてい好きだけれど、あえて嫌いなものは？ と問われれば「つまんねえゲーム！」とだけ答えておこう。でも、僕は"どんなつまんないゲームでも、よほどのことがないかぎりは楽しんでしまえる病"におかされているので、ほとんどのゲームは楽しく遊ばせていただいている（漫画家の杉森建は僕より



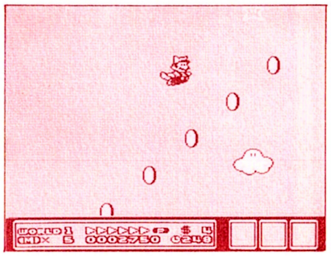
↑"なんでも面白がれる病"の人にウケている『鉄腕アトム』。敵を殴るとしゃべるのが変だ

重症だが）。まあ、とにかくゲームするなら"ACG に始まりACG に終わる"というくらいで、いかに楽しいRPGで遊んでいてもやっぱりACG が恋しくなってしまう人は、僕と同じ病気にとりつかれていると言えるだろう。

それでは、とみさわが独断でおすすめする『全ファミコンソフト総決算アクション編の後編』を、順に解説していきたい。

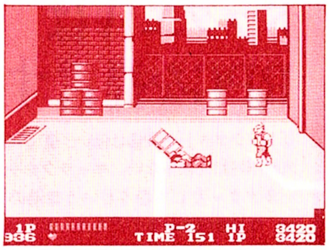
アクション界2大ゲームはこれだ！

前編後編の区別なく、ファミコンACGを語るうえで絶対に欠かせないのがマリオシリーズ。なかでも代表的なのが『スーパーマリオブラザーズ3』だ。このゲームについてどこがどう面白いのかなんて野暮なことはいまさら言うまでもないが、背中を見せると追いかけてくる敵や鎖でつながれた敵、狸スーツに蛙スーツ…と、斬新なアイディア満載の本気で面白いと呼べる数少ないゲームだろう。



↑アクションの元祖であり、王道をゆく『スーパーマリオブラザーズ3』。蛙スーツが欲しい

スーパーファミコン版でのマリオ4とも言える『スーパーマリオワールド』が発表されたので、ファミコンでのスーパーマリオはおそらくこれが最後になるはずだ。シリーズのなかでは割と難しい方に入るが、"4"へ続くアイディアもたくさん仕込まれているので、スーパーファミコン発売前にぜひ一度プレイしてみておくことを、おすすめする。



↑この手のゲームにはモヒカンとパンクが欠かせない。色使いもキレイな『双截竜』

今、世界で最も有名なヒゲの生えたオッサンを3人あげろと言われたら、スピルバーグとフセイン大統領とマリオだ、とは誰も言ってないが、とにかくそれぐらい有名なキャラクターがマリオであり、『スーパーマリオブラザース』なのである。

次に忘れちゃいけないのが、格闘ゲームの王者『双截竜』だ。マリオのあとで意外に思うかもしれないが、格闘アクションとしての完成度の高さは十分評価するに値する。マリオのようなポップな作風とは裏腹に破滅的でパンクな設定は、そのてのノリが好きな人にはこたえられない味わいがある。これを作ったテクノスジャパンというメーカーは、ほかにも『熱血硬派くにおくんシリーズ』という比較的デキのいいアクション物、スポーツ物をたくさん発売しているので、チェックしておくといい。

それから、いちいち触れていくのが面倒なのでここにまとめて書いておくが、このページで紹介したゲームは基本的にすべて操作性のいいゲームばかりを選んだつもりだ。ACG において一番大事なのは自分の思ったようにキャラクターが動いてくれるか、だからね。例外もあるけど。

今までにないアクションを作る試み

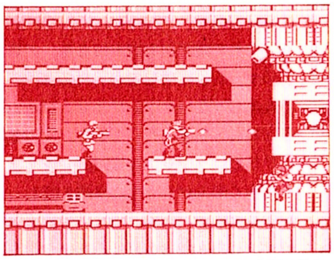
一部で根強いファンがいるのが、テクモの『忍者龍剣伝』だ。言ったそばからで申し訳ないが、このゲーム操作性の方は少々キビシイものがある。しかし、まあ「ファミコンでここまでやるかね」と言わんばかりの、シネラマイズなんとか…というビジュアル・シーンが挿入され、単調になりがちな横スクロールアクションに変化と盛り上がりをつけているので大目に見よう。ドラマチックなゲームが好きならおすすめ。

ACG といえばカプコン作品を取り上げないわけにはゆかないだろう。ここは他のどんなメーカーよりもACG に力を入れており、その本数も数え切れないほどである。なかでも僕が特に気に入っているのが『ヒットラーの復活』だ。これは『忍者龍剣伝』と同様に操作が難しいという点で問題はあるものの、今までにないアクションを作り出そうとする意気込みみたいなものが感じられて素晴らしい。横スクロールのACG



↑ゲームが映画に近づくための努力の一歩。過激にアニメーションする『忍者龍剣伝』

はほとんどの物がジャンプできるのに対して、ジャンプという行為を徹底的に廃してワイヤーアクションのみにこだわったところが、制作者の意地を感じさせる。なにかジャンプする物に恨みでもあったのだろうか？ いや、それよりむしろワイヤーに対してなんらかの愛があるのだろうか？ そんなことはどうでもいいが。



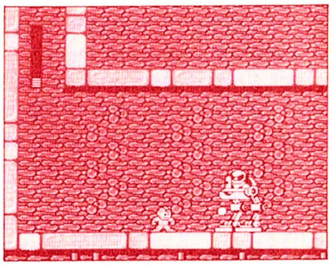
↑マシンガンを撃たずにワイヤーで攻撃できればもっと良かった『ヒットラーの復活』

難しさと面白さの関係とはなんだ？

新しいACG を購入しようと思ったときに、たぶんみんなが一番気にするのは"難易度"つまりゲームの難しさではないかと思う。あまりにも難しくては遊ぶどころではなくなってしまうし、そうかといって簡単すぎてはお金を払った甲斐がないし馬鹿にされているような気もしてくる。

ただ、ここで大事なのは"ゲームの難しさと面白さとは直接には関係がない"ということだ。たとえ鬼のように難しかったとしても、その難しさもふくめて面白いと言えるゲームはあるし、逆に簡単でホイホイ進むけどちっとも面白くないゲームだってある。その前者の一番いい例が『ロックマン2』だろう。

このシリーズははっきり言ってどれも難しい。あんまり難しすぎて僕なんか必勝本の紹介記事を見るだけで目まいがしてくる。それでもずいぶんと人気があるみたいで、パート3まで発売されるからには『ロックマン』は難しさを乗り越えても人を引き付ける、なんらかの魅力を備えているということなのだろう。ACG の腕前に絶対の自信を持っている人か、自分をいじめるのが好きな人は迷わず買ってみよう。



↑各面のボスを「〜マン」で統一させたところはお見事と言える『ロックマン2』

誰もが易しく遊べて楽しいゲーム！

比較的簡単で、それでいてけっこう面白いゲームというのも、数は少ないけれどないわけじゃない。わりと地味だったので覚えている人は少ないかも知れませんが、コナミが作った『マッド・シティ』がそれだ。

あきらかに映画『クロコダイルダンディー』をイメージしていると思わせる主人公が、さらわれた恋人を救いにいく、格闘&シューティング・アクション。これも、ささやかながら挿入されたビジュアルシーンと、突然のシューティングステージへの切り替えなど、いろいろ変わった試みがなされていて意外に面白い。最近の難しいゲームに慣れている人は、簡単すぎて物足りないと思うかもしれないが、ゲームバランスが良くできているのでヒマな時にちょこちょこやるとけっこう楽しめる。

僕は基本的にゲームは簡単であるべきだという考えの持ち主なので、このゲームが大好きです。いかに解けないようにするのかではなく、まず"簡単"で、そこからいかにしてプレイヤーを楽しませるかというのが、ゲームを作るときの基本だと思う。

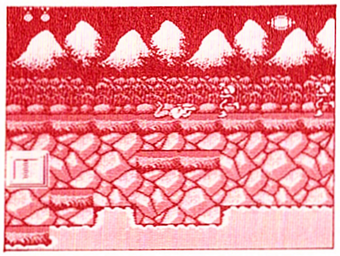


↑コナミはやっぱり音楽がいい！　軽快なリズムて敵を蹴散らそう「マッドシティ」

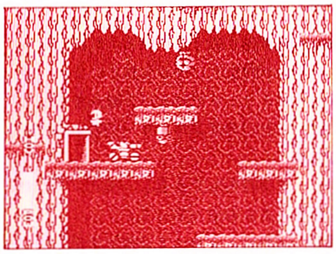
ていねいに作られたゲームは美しい

あなたはゲームをしていてテレビ画面のにじみに腹を立てたことはありませんか？ そんなときはすぐに最寄りの眼科へ…ではなくて、それはゲームが悪いのです。グラフィックの汚いゲームはいますぐヤメて、あたかもそこにそれがあるかのような、背景が美しい、次に紹介する２本のゲームで遊びましょう。

ひとつめは『魂斗羅』。オリジナルのゲームセンター版には到底かなわないまでも、ファミコンのグラフィックとしてはかなりの出来。汗気タップリの敵といい、風になびくヤシの樹といい、なかなか細かく描き込まれているので、それを見ているだけでも十分楽しめる。難しさのバランスもほどほどに設定されているから、よっぽど間の抜けた奴…いや、おおらかな性格をした方



↑横スクロールシーンと３Ｄシーンが交互に遊べる『魂斗羅』。ゲロゲロな敵がゾロゾロ



↑リアルな動きと頭の大きな人物キャラクター。マップはちょっと広すぎの「メタファイト」

でも、何度かチャレンジしていればきっとクリアできるだろう。

そしてもうひとつは『超惑星戦記メタファイト』。これまでサン電子のゲームは、どうにもグラフィックが頼りなかったのだが、ここにきて急激に良くなりはじめた。

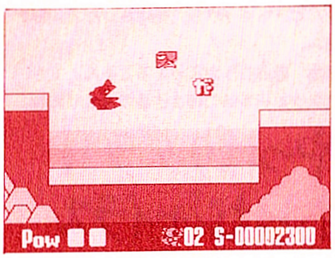
背景がキメ細やかで美しいのも嬉しいけど、なによりもこのゲームは自分が操作できる超惑星間万能車両メタル・アタッカー（名前が長いぞ）の動きがものすごい。画面に対してかなり小さい物であるにもかかわらず、車輪は回るわ、砲塔は上下に動くわで、ずいぶんな凝りようだ。こういったていねいなゲーム作りは非常に好感が持てるので、他社の皆さんも見習って下さい。

あと、これら以外にていねいな作りのゲームとしては、『コスモポリス・ギャリバン』『ケルナグール』『霊幻道士』『バットマン』などがあげられる。ゲームとして面白いかどうかは別にして、どこかこだわりの感じられるゲームは遊んでいても気持ちがいいものだ。これはACG 特有のものだと言えるだろう。

'89年ナムコ大活躍 尻取りで業界騒然

その昔ゲームセンターでは、ユニークなキャラクターのACG ならナムコにおまかせ！ といった時代があったものだが、ファミコン界の'89年はナムコが久々にがんばった年だった。

「ローリングサンダー」や「スプラッターハウスわんぱくグラフィティー」もいい

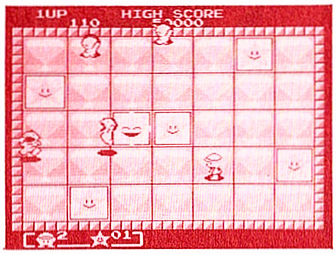


↑敵を倒せないのでフラストレーションがたまるけど面白いからいいか。「ワギャンランド」

が、ここではまず『ワギャンランド』をおすすめしたい。ナムコ・キャラクターのワギャンをモチーフとしたこのゲームは、通常のアクションステージも面白いが、なによりも驚かされたのが各面のボスとの戦闘方法だ。よもやファミコンゲームで"しりとり"をやらされようとは！　それもコンピュータ側にズルさを感じさせず、人と機械が対等に戦えるシステムを作ったのは、ACG の革命…ではホメすぎなので「すごい」とだけ言っておこう。

そしてもうひとつ忘れられないのが、必勝本ではおなじみのゲームフリーク田尻智氏が制作した『クインティ』だ。

床のパネルをめくって敵をやっつけるアイディアも楽しいけれど、このゲームのいいところは、とにかく愉快な敵ひとりひとりの動きにあるだろう。しこを踏んでパネルをめくる奴、水もないのに床を泳ぐ奴、バレリーナのようにクルクル回る奴。後半やや難しめなので全面クリアするのは大変かもしれないが、敵の動きを見ているだけでも十分に楽しめる。過去のナムコゲームの良かったところを絶妙に取り入れてあるので、ナムコファンならば迷わず買うべき



↑つるつるのバレリーナが人気ナンバー１。リズミカルな音楽も楽しい「クインティ」

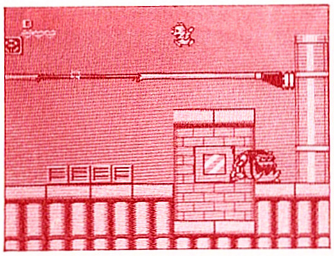
だろう。

最近のナムコはまたPCエンジンやメガドライブに力を入れはじめているけど、壮大でド派手な物よりも一風変わった味のあるゲームが得意なメーカーでもあるので、これからもファミコンを見捨てないでどんどん変な…いや面白いゲームを作り続けてもらいたいものだ。

それ以外のメーカーとしては、やはりカプコンががんばっていた。『わんぱくダック夢冒険』なんかちょっとおすすめよ。

もっとがんばれ！ アクションしよう

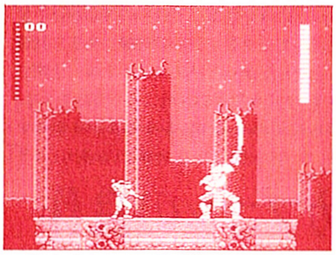
'90年に入ってからはACG がもうひとつ低迷しているような気がしたが、最後にそのなかでわりとよくやっていたものをいくつか紹介して、ACG 編を終わりにしたい。



↑リスの視点から見た背景がなんとも不思議に楽しい『チップとデールの大作戦』

まずは『チップとデールの大作戦』。これはディズニーの同名TVアニメをゲーム化した物で、難しいカプコンにしては意外と易しい作りでとっつきやすい。

それから意外な大穴だったのが

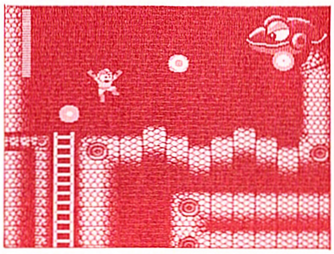


↑触れてもダメージを受けず、タックルしてくる敵には驚かされた『KAGE』

『KAGE』。これといって新しさのないニンジャアクションだが、背景や敵の作り方にさり気なく気配りがされていたりして好感が持てる。僕は『忍者竜剣伝』よりこっちの方が好きだな。

あとはまあ、やっぱり『ロックマン３』か。当然"２"のように難しいけど、ファンの声に支えられて激ムズ道を突っ走る姿勢は、ある意味では正しいのかもしれない。妙なアイディアもあちこちに散りばめられていて最後まで飽きさせない（らしい）。

さあ、愛あるかぎりゲームをしましょう。この指、擦り切れるまで！



↑ボスキャラクターたちも一新して登場の『ロックマン３』。またハマりまくりましょう

GAME'S LIST

●「スーパーマリオブラザーズ３」任天堂／¥6500　●「双截龍」テクノスジャパン／¥5800　●「忍者龍剣伝」テクモ／¥5500　●「ヒットラーの復活」カプコン／¥5900　●「ロックマン２」カプコン／¥5800　●「マッドシティ」コナミ／¥5500　●「魂斗羅」コナミ／¥5300　●「超惑星戦記メタファイト」サン電子／¥5300　●「ワギャンランド」ナムコ／¥4900　●「クインティ」ナムコ／¥4900　●「わんぱくダック夢冒険」カプコン／¥5800　●「ＫＡＧＥ」ナツメ／¥5900　●「ロックマン３」カプコン／¥6500
価格は全て税抜き

独断と偏見おすすめガイド

〈STG編〉

シューティング編

カプコンとコナミにつきるような気がするんだよな

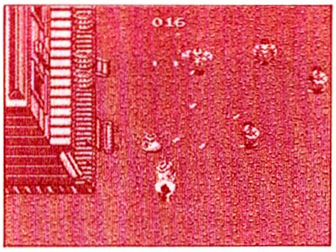
文●根本康弘&作山哲広

'88年以後のシューティング作品と言ったらば全体のタイトル数からして少ない。さらにその中から独断で良作をピックアップすると見事にシェイプアップされたラインナップのみが残る。それらの作品群はと言えば、ビックタイトルの続編とあまり話題に上がらなかった渋めのタイトルに分類できる。そんな我々のお気に入り作品を4本、さらにその次点作品を5本ばかり紹介する。で、今回はちょいと対談ぽくお送りします。

カプコンの良作2タイトル

根本　縦スクロールものは元々あまり興味深い作品が多くないのと、ちょいと苦手なせいで、とりあえず好きじゃなーいって感じなんだけど。でも「1943」「ガンスモーク」この2作品はやった。よくやった。2本ともカプコン！

さく　この時期ってシューティングゲームの本数が少なかったころだよね。で両方ともアーケードの移植。「ガンスモーク」はABボタンでショットの左右を撃ち分けるのが印象的だった。



↑1988年。「ガンスモーク」。「ドラクエIII」の騒ぎの影にいた作品の1つだった

根本　カプコンにしては難度があんまり気にならない良品だと思う。やられたときのパワーダウンもたいしたことないし。自分の場合、縦スクロールゲームでいやなことって、ザコキャラに個性がなかったり、画面に出てくる前にやっつけちゃったりして、みたいなところだった。でも、「ガンスモーク」のザコってみんな人間だし、動きが変てこだからゆかい。

さく　あと、お尻だけの馬ってのがいたよね。自分がのれるやつ。

根本　結局は単なるバリアなんだけど、それを馬にしているところにこだわりを感じる。西部のガンマンと馬みたいなムードを大切にしている。タイトルデモやステージ前後のデモがまたイカしてる。ボスとかもそれぞれきちんとした名前があって、指名手配書を見てから、「さて行くか」、って感じでステージが始まる。実際のボスの攻撃とか動きなんかよく考えてある。

さく　ステージもいいムード出してるじゃん。街とか山とか川岸とか。でも放っとくとループしちゃうんだっけ。

根本　各ステージで隠しアイテムの手配書を取らないとボスに会えないんだよ。知り合いで、手配書の隠し場所がわかんなくって一時期このゲームやめてたことがある人がいたっけ。でも狂ったようにあちこちに



↑ステージスタート前に、ボスの手配書を見る。クリアすると手配書に銃弾の穴があく演出

ショット撃ちまくってれば必ず見つかるんだよな。

さく　パワーアップについてはどう？　けっこうお金かかるでしょ。

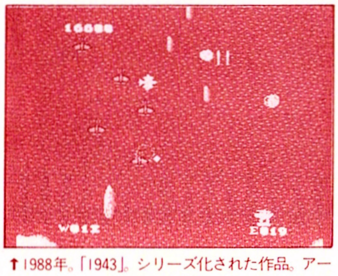
根本　そういえば、ステージ1で手配書をわざととらないで何周もしてお金集めて武器を全てそろえてからボスに会いに行くなんてことやってたっけな。それと武器を買ったら馬も買わなくちゃね。あ、1つ忘れてたけど、「ガンスモーク」って連射パッドなしだとつらいんだよな。

さく　もう1つ。これってディスクなんだよね。今となってはちょっと入手しずらいかも知れないけど、売ってたら絶対欲しいところだね。良いゲームだと思う。

根本　こういった、世界観のしっかりした作品は好意がもてる。

さく　世界観と言えば、「1943」も、「1942」、ファミコンになっていないけど「1941」とシリーズ通してムードを大切にしてると思う。自分がアメリカ軍になって、日本を相手に戦うなんて何だかすごいじゃん。

根本　それに武器が大暴れなのがいい。結局わざわざ使うのって3ウェイだけになっちゃうのが残念というか当然というか。とりあえず3ウェイでバリバリ撃ちまくってれば、こわいのはエネルギー切れくらいだもんね。


↑1988年。「1943」。シリーズ化された作品。アーケード版とはボスの名前が異る

さく　タメ打ちもできるし、イナヅマとか宙がえりとかもやっちゃう。

根本　それに、これって自機が成長してくやつだったんだよな。隠れキャラを取りまくって生きのびていく。

さく　隠れキャラを取ると、自機のパワーアップができるからさ、取りそこねると後々すんげー苦しくなっちゃうんだ。最終ステージなんかフルパワーアップしてたってクリアできるかどうかわかんないくらい敵の攻撃がハンパじゃないもん。

根本　でも、それに似合ったゲーム展開じゃない？戦艦、空母、巨大爆撃機、飛行機の大編隊とか、ミョーにドラマラスでのめり込んでしまう。そこがこのゲームの良い所だと思うぞ。難易度も、自機がエネルギー制だから1発でアウトってこともないし、連射パッドを使えばけっこう先に進めるしで、少々高めってとこかな。

さく　それにパスワードもあるし。そういう所では親切だね、ステージ数も一気にできる長さじゃないし、1日1面遊んでもいいよね。

根本　そんな人はいないってば。

さく　まぁまぁ、とにかく遊んでエンディングまで行ってくださいよ、けっこうじ〜んときちゃうから。絶対買いだよこのゲーム。

根本　けっこう力入ってるじゃん。でも、縦スクロールはこの2作品で決まりだね。

やっぱりグラII あとはジャイラス

根本　自分にとってのファミコンソフトトップである「グラディウスII」。こいつはやった。本当にやった。飽きるほどやったし、みんなが呆れるほどやった。「テトリス」と同じ頃に発売されたんだっけ。で、編集部でみんなが「テトリス」やってて、さて仕事に戻るぞってときに、すかさず「テトリス」引っこ抜いて「グラII」差し込んで遊んでたっけ。で、なぜそんなに気に入っているかと言うと、やっぱり世界観にホレたのかな。あとパワーアップが増えたしね。ステージもいろんなタイプがあるし、ボス



↑1988年。「グラディウスII」。AC版のステージを合成したり、オリジナル面を加えた

面があるし。

さく　どのパワーアップが好き？

根本　やっぱり2番。スプレッドボム。パワーアップそれぞれに一長一短があってそのバランスがまた何とも言えない。上方に強いけど下方がショボいとか、下方はほぼ無敵なのに上方には1発も弾がとばないとか、4方向に弾がとぶけどどれもこれも攻撃力がなさすぎるとかね。

さく　ステージによってまた使えるのと使えないのがあるんだよね。ここならダブル！みたいなの。

根本　ステージといえば、どのステージも良くできていて、最初に見たときは何だかドキドキするなあって感じだった。だってギラギラしている人工太陽の間をとんでいると、いきなり竜が出てくるんだもん。かと思えばドバーッとプロミネンスが出たりもする。でステージ最後には火の鳥でしょ。ステージ1からしてこれだもん。でそのあとも、エイリアンは出るわ逆火山は出るわ、はたまた画面中結晶だらけになるし。そうそう高速スクロール面なんてのもあったよね。グラディウスシリーズ伝統の基地面とかは最高に盛り上がる。壁まで盛り上がってくるもんね。

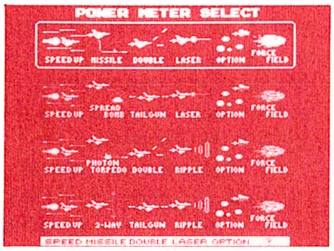


↑プロミネンスが音を立てて吹きまくる。ファミコンオリジナルの演出である

さく　「グラII」って、コナミの技術力を見せつけた作品、てよく形容されるよね。確かに大きな物体が良く動くし…。

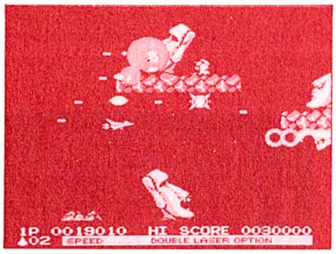
根本　ファミコンでここまで見せてくれるソフトは他にないでしょ。限界までつきつめた！って感じだよね。結晶面だとときどき限界を越えるけど。あと、BGMがスゴくいい。自分の場合、ゲームを好きになる要素の半分くらいがBGMだったりするんだけど、その点こいつは「エライ！」と言っ

ておこう。
さく　プレイしやすさということについてはどうなのかな。難度は高いほうだと思うけれど。
根本　確かに難しいゲームかも知れないね。最初は苦労したもんね。ファミコン版「グラディウスII」において、ミスというかちょいと苦しいところって、ステージ1て初心者をはねのけちゃうことかも知れない。いきなり最初の面から、プロミネンスのパターン覚えなくっちゃいけないってのはキツいかもね。でも「グラII」って慣れちゃうと、ボーッとしたまま何周でもできるんだよね。それと一時期、復活パターンばっかりやって遊んでたこともあった。1



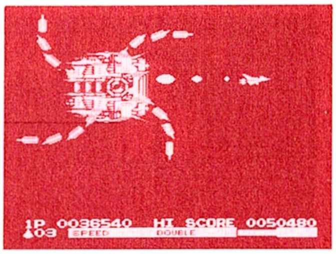
↑4つのスタイルからパターンセレクト。シールド以外はアーケードと同様

回わざと死んでおいてね。
さく　武器の話に戻るけど、押しっぱなしレーザーとか、2段階のダブル・レーザーなんかすごく使いやすい。
根本　前作の「沙羅曼蛇」のときには、何だかアバウトだな、と思うところがいくつかあった。「あのミサイル当たってるようにしか見えないのに、どうしてあいつったら死なないの」、なんて思ったりしてたっけ。「グラII」はその点、きちんと作られている。それぞれの武器がそれぞれの動きをきちんとする。ミサイルが大きな役目を持っているところがこれまた好きなんだよな。「グラディウス」同様のノーマルミサイル、爆風プラスダメージはミサイル約10発分のスプレッドボム、1ダメージの敵なら貫通してくれるフォトントーピド、上下にうてる2ウェイミサイル。選んだ武器によって、ゲーム展開が少しずつ違ってくるもんね。
さく　だから、色々なパワーアップパター



↑ミサイルは4種類。転がるタイプか転がらないタイプか、ゲーム性に関わる選択

ンでクリアするのがこれまた楽しい、ってわけだよね。ところでさ、[グラII」の色々なハイライトシーンみたいなのをピックアップしてみても面白いかもよ。
根本　うん。「グラII」だから、そこまでや



↑巨大キャラクターはやっぱり快感。弱点が小さいのはグラディウスの特徴

っても良いか。とりあえず見どころは、頭から行くとプロミネンス。派手できれい。エイリアンは動きが面白いでしょ。2面の2番目のボスはファミコン版オリジナルだよ。妙なやつだけど。次はやっぱり結晶かな。無造作に空中をただよっているかたまりの結晶をバリバリにこわすんだけど、ときどき自分の方に向かって思い切りとんでくるのもあって、スリルはある。モアイ面。普通のモアイ、起きるモアイ他、全部で6～7種のモアイがいる。次がボス面。デカキャラがきれいに動くのは本当にありがたいことだ。「グラディウス」「沙羅曼蛇」のボスが出てくる。で、基地面はさっき言ったようにとにかくスゴイ！
さく　そんなトコかね。ホント、「グラディウス」のことになると、この人はよくしゃべるわ。ところでもう1つ忘れられない作品を紹介しましょ。「ジャイラス」。コナミね。
根本　これってば昔のアーケードの移植でしょ。しかもディスク。3Dシューティングで、ちょっと操作方法が変わってる。
さく　自機を円状に回転させながら、画面の中心に向かってショットする。敵キャラが編隊とか組んで飛んでくるんだよね。
根本　ステージ数がずいぶんと多かったよな。各ステージが3エリアに分かれていて、ボーナスステージがはさまっていて、合計30以上の面をクリアしなくっちゃいけない。
さく　操作を覚えるまでは大変だけど、慣れちゃうと気持ちいい。ボスキャラとかって、すごく熱いやつがいくつもいるからね。
根本　そういえば操作の話なんだけど、コントロール方法が2つのうちから選べるんだよな。これって親切だ。それに！　30機

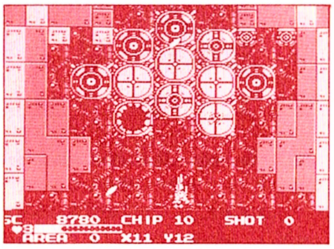


↑1988年。「ジャイラス」。かなり古いアーケードからの移植。BGMの質は高い

コマンドがあったんだ。上上下下の逆のやつだった。たしかね。
さく　とりあえず、ディスクで書き換えるなりして遊んでみるといいよね。
根本　ちょっと地味っぽいけど、可です。

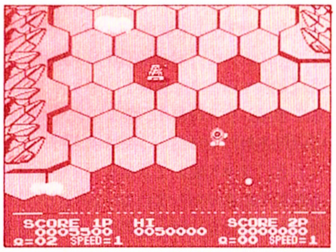
他にもいくつか水準以上の作品

根本　とまぁ、その辺のタイトルが楽しめるゲームだろうね。他にこれ以外でも遊べる水準以上のゲームってある？
さく　あるある。まず最初は「ガーディック外伝」。これはシューティング面とアクション面が交互に入っているんだけど、このシューティング面が「ザナック」ばりの面白さなんだな。たしか裏ワザで、シューティング面だけ遊べるコマンドがあったけどな…忘れたなぁ。
根本　あ、あのね…。
さく　お次は「トップガンデュアルファイターズ」、3Dシューティングモノだね。
根本　これは映画の「トップガン」とはあまり関係がないな。このゲームはモードが3つあって、その内の1つ2人プレイの対戦が熱い！



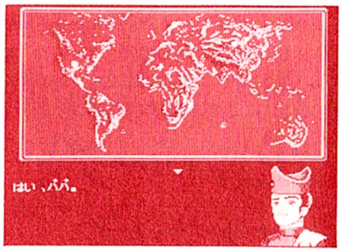
↑'88年。「ガーディック外伝」。アクション面で道を切り開いてシューティング面へと進む

さく　うん、これは熱い。これだけでも遊ぶ価値ありだね、でもこれもコナミだよ。
根本　実はもう1本。「ツインビー3」も面白いのよ！システム的に多少チラつくのが玉にキズだが、コミカルさは「パロディウスだ！」と同レベルだな。ポコポコ。
さく　さっきからコナミばっかりじゃーん。他のメーカーだって面白いゲーム出してるんだよ。パック・イン・ビデオから出てる「サンダーバード」とかナツメの「ファイナルミッション」とか。
根本　「サンダーバード」はデモグラフィ



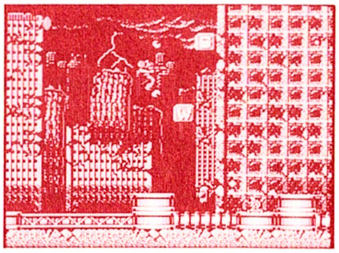
↑'89年。「ツインビー3」。縦スクロール・2人同時プレイ。面セレ、ボーナスステージ他あり

ックが見どころだね。これは本当にビックリしちゃったよ。あと、ラウンドセレクトの時のキャラクターとかが、本物の人形みたいですごいんだな。
さく　そうだね。飛行機の発進シーンとか人形の手の動きとかをリアルに再現してるのは本当驚いた。でも、人形の手は逆に笑えるかもしれないね。
根本　「はいパパ。」そして次は何？
さく　人型の自機にくっついてる2コのオプションを操作して進んでいく「ファイナ



↑'89年。「サンダーバード」。デモグラフィックは感動さえ覚える。ストーリーにそって進む

ルミッション」！　縦、横、高速、全てのスクロールを詰め込んだバリバリのシューティングだぞ。
根本　オプションの使い方が鍵だね。動きがちょっと特殊だけど、それがいい味出してる。難易度はかなり高いけど、挑戦しがいがあるゲームって感じがする。チラつきもご愛敬ってことで。
さく　それじゃ、もうそろそろお開きにしますか。
根本　そうだね。なんかこんな話してたらゲームで遊びたくなってきてしまった。
さく　ま、この他にも面白いゲームってのは必ずあるからみんなもっと探してみるといいかもよ。それじゃ！
根本　それではみなさん。ごーきーげーんよーっ！
さく　「はいパパ」
根本　何なんだコイツは…。


↑'90年。「ファイナルミッション」。2人同時プレイ可。オプションなしには語れない作品

GAME'S LIST

●「ガンスモーク」カプコン／¥3300●「1943」カプコン／¥5300●「グラディウスII」コナミ／¥5900●「ジャイラス」コナミ／¥3300●「ガーディック外伝」アイレム／¥5500●「トップガンデュアルファイターズ」コナミ／¥6000●「ツインビー3」コナミ／¥5500●「サンダーバード」パックインビデオ／¥5500●「ファイナルミッション」ナツメ／¥5800
価格は全て税抜き

アドベンチャー編〈AVG編〉

実力あるシリーズ物が多く登場

独断と偏見おすすめガイド

文●野安ゆきお

私が思い描くいいAVGとは、登場人物の心を感じられるようなAVGのことを指す。舞台設定の壮大さや、派手な演出がAVGの善し悪しを決める要素にはならない。限られたグラフィック、限られたセリフの中で、どれだけ人間臭さを出せるかがAVGの優劣をきめるのだ。プレイヤーが主人公と同化し、一緒に悩める。そんなAVGを、ここでは選出することにしよう。

スピルバーグとヒッチコック

S．スピルバーグとA．ヒッチコック。よほどの映画音痴でなければ名前ぐらいは知っているであろう映画界の巨星である。が、彼等の作る映画は根本的に相反している。スピルバーグの代表作である『スターウォーズ』や『インディージョーンズ』と、ヒッチコックの代表作である『鳥』や『裏窓』とを見比べて見ればその違いは一目瞭然だ。前者が未知の世界へ雄々しく飛び出していく主人公を描くのに対し、後者は追い詰められていく主人公の内面に光を当てているのがよくわかるだろう。

ここで思うに、ファミコンのゲームの大半はスピルバーグ的な冒険譚を目指している気がしてならない。壮大な世界に羽ばたく主人公が次第に成長し、最後には巨大な敵を倒すなんてのは典型的なスピルバーグ的物語展開である。ヒッチコックファンを自認する私としては、このようなゲームばかりが登場するのに多少うんざりしているのが偽らざる心境なんだ。限られた登場人物、限られた空間で、主人公が心理的に追い詰められていくヒッチコック的物語をゲーム上でも経験したいと、私は以前から願っていた。

そこでだ。こんな私がイチオシするAVGを紹介しょう。「ジーザス」だ。登場人物はわずか8人。宇宙船の中という限られた空間の中に、1匹のモンスターが飛び込んできたことから物語は始まる。次々と減っていく仲間達と、どんどん強くなっていくモンスター。ゲームが進めば進むほど心理的に追い詰められていく快感がここにある。バックに流れるすぎやまこういち氏のテーマソングは、時には楽しく、時には悲しく鳴り響き、プレイヤーの脳裏に染み込んでくる。ゲームも佳境にさしかかり、そのテーマソングが頭から離れなくなった頃……、おおっと、ここから先は言っちゃいけない！　ぜひ自分でプレイしてみて欲しい。私は断言する。このゲームはあなたに必ず感動を与えてくれると！　プレイして絶対に損はしないはずだ。



↑「ジーザス」。これを知らずしてAVGを語ってはいけない。まだの人は絶対プレイせよ

安定した実力のシリーズ物

さてと、そろそろ他のゲームの紹介もしないとページが足りなくなってしまう。まずは誰でも安心して選べるシリーズ物から紹介しよう。

AVGのシリーズ物と言えば、まず挙げなければならないのが「神宮寺三郎シリーズ」だ。1作目こそ駄目だったが、'88年にリリースされた「横浜港連続殺人事件」で完成された面白さを提供し、ディスク2枚組で登場した3作目「危険な二人」、つい最近発売された4作目の「時の過ぎ行くままに」と、次々と安心できるレベルのソフトを世の中に送り出している。このシリーズ、映画に例えるならば一連のクリスティのミステリー物とでも言えるだろうか。じっくりと腰を据えて、事件を解決してゆく過程を楽しむには最適の作品群である。

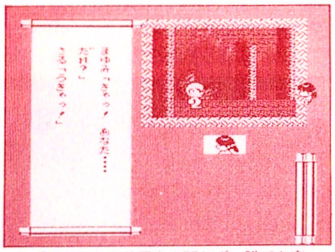
このシリーズの最大の魅力といえば、それは神宮寺三郎という人物の存在感である。チャンドラーをはじめとするハードボイルド風の探偵を気取りながらも、どこか優しさを捨て切れず、男のロマンが消えつつある日本を舞台に1人がんばる神宮寺に、ユーザーはいつしか共感してしまう。もちろん神宮寺のみならず、このゲームの登場人物達は誰もが過去を背負い、そして今を生きているというリアリティを感じさせてくれるのだ。



↑「横浜港連続殺人事件」。推理AVGとしては1、2を争う出来。初心者にはハードかも

次に挙げなければならないシリーズと言えば、任天堂のファミコン探偵倶楽部シリーズである。映画というよりは2時間物のサスペンスドラマの味付けをしてあるこのシリーズ、不思議と女の子に人気がある。1作目の「消えた後継者」よりも2作目の「うしろに立つ少女」の方がよりサスペンス風の色合いが濃く、過ぎ行く夏の残暑を乗り切るには最適のゲームになっている。主人公が高校生でありながらプロの探偵であるという設定ゆえに、神宮寺シリーズほどのリアリティーが感じられないのがウィークポイントではある。

次には、これまた任天堂の「遊々記」を紹介する。ファミコン昔話シリーズの第2弾に当たるこの作品、誰でも楽しめる傑作AVGである。5人の登場人物のそれぞれの視点から物語を追い、展開させていく手法は素晴らしい。ゲーム中に登場する愛の密度においてはドラクエやMOTHERの比ではなく、プレイした後で誰もが優しい気持ちになれるソフトである。なお、物語中に登場する女の子には自分の好きな娘の名前を入れておくとより楽しめると助言しておこう。間違っても〝ああああ〟などという安直な名前にしてはいけない（笑）。


↑「遊々記」。老若男女を問わず、誰でも楽しめる出来。AVG入門としては最適といえよう

まだまだあるぞ佳作AVG達

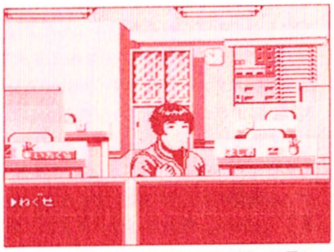
さて、他のAVGに目を向けよう。

まずは原作付きのAVGで数少ない傑作と呼べる「ビー・バップ・ハイスクール」と「めぞん一刻」を挙げたい。原作のイメージを壊すでもなく、さりとてゲームとしての魅力も損なわないという非常に細かい配慮がなされているゲームである。ただし、原作を完全に知らない人に楽しめるかどうか、と聞かれるとちょっと困る。せめて主人公であるヒロシとトオル、響子さん（おおっと、主人公は五代さんだっけ）についての知識を得てからプレイすることをお勧めする。そうすれば十分に楽しめるゲームであることは保証しよう。

さらにお勧めしたいソフトとしては「マルサの女」を挙げたい。同名の映画と同じく、脱税者を追い詰めるという独自の目的を持つこのゲーム、なかなかの出来栄えであることはあまり知られていない。セリフの端々に見られる人間臭さが魅力だ。AVGファンを自認する人にはぜひともプレイしてもらいたい1本である。

さて、最後に何本かをまとめて紹介しょう。まずは「シャドウゲイト」に代表されるケムコ一連のシリーズと、西村京太郎のトラベルミステリーシリーズだ。普段からAVGに接していない人を虜にするパワーがあるかどうかはちょっと疑問だが、純粋なAVGファンなら満足できる作品達である。

と、これで後半のお勧めAVGの紹介を終わる。世の中はスーパーな時代に突入し、より壮大な物語を語るゲームが多々登場する予感がしている。しかし、RPGやアクションゲームがいくら派手な路線を進もうが、AVGだけはいつまでも人間の内面をえぐり出すような作品を作り続けてほしい。今後そうなることを祈りつつ、このお勧めガイドを終わりたいと思う。


↑「マルサの女」。原作である映画には届かないかもしれないが、AVGとしてはなかなか

GAME'S LIST

●「ジーザス」キングレコード／¥5900 ●「横浜港連続殺人事件」データイースト／¥5500 ●「危険な二人」データイースト／¥3300（前・後編ともに）●「時の過ぎゆくままに」データイースト／¥4900 ●「ファミコン探偵倶楽部・消えた後継者」任天堂／¥2600（前・後編ともに）●「ファミコン探偵倶楽部II」任天堂／¥2600（前・後編ともに）●「遊々記」任天堂／¥2600 ●「ビー・バップ・ハイスクール」データイースト／¥5800 ●「めぞん一刻」ボーステック／¥5900 ●「マルサの女」カプコン／¥5900 ●「シャドウゲイト」ケムコ／¥6200

価格は全て税抜き

ラッシュは突然やってきた

前回、タイレル辻はゲームの少なさに苦労してた。ところが今回は…。

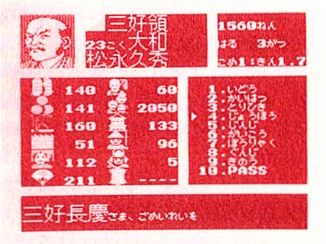
88年21本、89年15本、90年14本。何で、いきなり増えたんかねぇ。

ま、いいや。さっそく、始めよう。

おっと、その前に断っとかなくちゃ。とーぜん総てのゲームをプレイしたわけじゃないかんね。

さて、ファミコンＳＬＧを語る場合、どうしたって外せないのが光栄だ。「信長の野望・全国版」「三國志」「蒼き狼と白き牡鹿ジンギスカン」「信長の野望・戦国群雄伝」「水滸伝」「維新の嵐」と６本がラインアップされているわけだけど、どれもＳＬＧ史に残るような名作だ。現に「戦国群雄伝」など、今でも遊んでるしね（98版だけど）。

ま、光栄のゲームだけで、このページを埋めるワケにもいかないから１本選ぶとすると、やっぱ「戦国群雄伝」だね。



↑光栄の「信長の野望・戦国群雄伝」が、私の一押し。名将を配下にできたときの喜び!!

「三國志」から引き継いだ武将システムってのがいいやね。徹底的にキャラクターに思い入れられるとこなんざ、最高だ。隠しパラメータで相性があるのも、人間くさくて好きなのさ。アホな子ほどかわいいって気分も、たっぷり味わえるし。

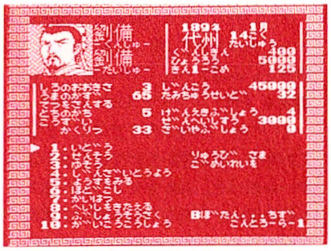
人間くささって点では「水滸伝」も捨て難いけどね。

とゆーワケで、光栄さん、「信長の野望・戦国群雄伝・全国版」、出して下さいよぉ。「信長の野望・戦国群雄伝・世界編」なんてのも、破天荒でいいかもしんないな。

閑話休題。

とにかく、戦国ものと呼ばれるジャンルは光栄のぶっちぎりね。

総数は多くないけど、ファンタジーものには佳作が多い、



↑「三国志」の人間くささも好き。それにしても、キャラが横山っぽいのは気のせいかなぁ？

「半熟英雄」「キング　オブ　キングス」「ファイヤーエンブレム」ってとこがおすすめ。

どれか１本ってゆーなら、そうだなぁ…。純粋に、ゲームとしての完成度が高いのは「ファイヤーエンブレム」なんだろーけど、

独断と偏見おすすめガイド

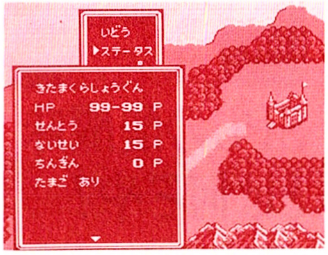
〈SLG編〉

シミュレーション編

前回は、たったの3本しかなかったんだけど…

文●北枕獲

「半熟英雄」だな、私の場合。コマンドが少ないとか、ゲームがトロいとか、けっこう不満もあるけど、エッグモンスターが最高に気に入っているのです。特にあの〝仮面ライダーもどき（名前、忘れた…）〟がね♡



↑ゲームとしては中途半端な感が拭えない「半熟英雄」だけど、お気に入りの一つなのさ♡

うーむ、この３本って、どれもがキャラが成長したり、アイテムがあったり、ＲＰＧとの境界があいまいなゲームだなぁ。ま、おもしろいからいっか。

光栄の各ソフトにしても、ファンタジーの３本にしても、キャラクターが立っている…性格づけがはっきりしているって共通点があるな。これって、感情移入がしやすいってことだぁね。

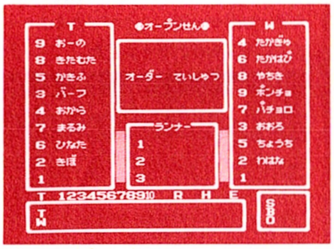
もともと私はＳＬＧってヤツが、あんまり好きじゃなかった。特に「大戦略」のよーな人間不在タイプは、とっつきにくくてイヤだったんだ。今でも「太平洋の嵐（太平洋戦争をシミュレートしたパソコンのゲーム。数字の嵐！！）みたいなＳＬＧはやる気が起きないし。

特にファミコンの場合、この〝感情移入のしやすさ〟って大切だよね。ファミコンＳＬＧをプレイするのは、大多数がルーキーだろうし。

で、この〝感情移入のしやすさ〟って点から言えば、最高に感情移入しやすく、それゆえ、めいっぱいハマるのが、あの「ベストプレープロ野球」ですな。

皆様、既にご存じのように、私、熱狂的なスワキチであります。もう足掛け16年ほど、ヤクルトファンやってます。ファンクラブにも入ってるし、神宮球場でビニールがさとして東京音頭を歌うし、後楽園での阪急（現オリックス）との日本シリーズも観に行きました（日本シリーズはデーゲーム。神宮は大学野球で使えなかったんですねぇ）。こーゆー人間にとって、「ベストプレープロ野球」ほどハマるゲームはない。ほんとファン心理をうまくついたソフトだ、コイツは。「う～ん、いけずぅ」ってヤツですか。

ま、「ベストプレープロ野球」に関しては、今までさんざん書いてきたから、軽く流すけど、全ファミコンソフト中でもベスト３に入る名作だぞ。



↑ウチのファミコンで、今も動いてる「ベストプレープロ野球」。来年こそ、ツバメの年だっ!!

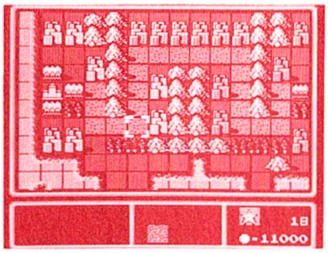
スポーツＳＬＧとゆー新しい分野を開拓したソフトとして、「ベストプレープロ野球」もＳＬＧ史に残るだろーな。ちなみに私はⅡより、最初の方が好きです。なぜって聞かれても困るけど。

スポーツＳＬＧって言えば、「キャプテン翼」も外せないんだろーけどねぇ、結構、評判いいし。たけど、私はプレイしたことないし、実は〝きゃぷつば〟には、ちょっとイヤな思い出があったりするんでパスさせてもらいまふ。でぃえぇぇぇいっ!!

あまり好きじゃないと書いた「大戦略」タイプだけど、「ファミコンウォーズ」はよかったよな、うん。

この「ファミコンウォーズ」のえらいところは、お手軽さを前面に押し出したことだ。この手のゲームって、どーもマニアックな方へ走る傾向があるんだよね。ま、それはそれで楽しーんだけど、そんなのはパソコンに任しときゃいいと思うのよね。

「ファミコンウォーズ」は、ユニットの種類は少ないし、ＺＯＣがないのも不自然だけど、だからこそ誰も楽しめるゲームになったんだよね。マップも十分に用意されて



↑馬場さんのＣＭじゃないけど「ボクにもできた」って感じの「ファミコンウォーズ」

たし。

「ファミコンウォーズ」は「信長の野望・全国版」と並んで、ＳＬＧ隆盛の立て役者だと思う。いまだに「ファミコンウォーズ」を越える現代戦ものが登場してないのは、悲しいことだけどね。

それから、株式関係も、株に興味がない私はパス（タイレル辻は「松本亨の株式必勝学」に随分ハマっていたけど）。

そうそう、お馬さん関係も出てるけど、私、お馬さんやらないんで、これもパスですね。悪しからず。

うーん。こんなもんかなぁ…。おっと、なぜか前回は忘れられてたけど、「ＳＤガンダムワールド（87年11月発売）なんつーのもあったっけ。それとも、これってアクションに分類されたのかな？　ともかく、私がプレイしたのは、この最初のヤツだけなんだけど、キャラクターは、結構、気に入ってたな。オモチャも買ったし。ＳＬＧとしてはイマイチだったけど。「素直にアクションゲームにすればよかったのに」と思ったもんだ、うん（しっかり、アクションになったね。ガンダムオンリーじゃなかったけど）。

残りも少なくなった。最後に、登場したゲームに順位をつけてしまう。もちろん、独断と偏見でね。

「信長の野望・戦国群雄伝」「ベストプレープロ野球」「三國志」「半熟英雄」「キング　オブ　キングス」「水滸伝」「信長の野望・全国版」「蒼き狼と白き牝鹿　ジンギスカン」「ファミコンウォーズ」「ファイヤーエンブレム」「維新の嵐」って感じだな。やっぱ、このジャンルは、光栄の独壇場だね。

とは言っても、いつまでも独壇場じゃ困る。ファミコンならではのＳＬＧを期待してますよ、各メーカー様！

GAME'S LIST

●「信長の野望・戦国群雄伝」光栄／¥11800　●「ベストフレーフロ野球」アスキー／¥5800　●「三國志」光栄／¥9800　●「半熟英雄」スクウェア／¥5800　●「キングオブキングス」ナムコ／¥5900　●「水滸伝」光栄／¥11800　●「信長の野望・全国版」光栄／¥9800　●蒼き狼と白き「牝鹿」光栄／¥9800　●「ファミコンウォーズ」任天堂／¥5500(※)●「ファイアーエンブレム」任天堂　¥6600(※)●「維新の嵐」光栄／¥11800

(※)以外のソフトは全て税抜き

独断と偏見おすすめガイド

〈SPG編〉

スポーツ編

わりと数の多いジャンルだね。
掘り出し物がザ～クザクッ!!

文●鈴木三ちゃん

こんなに本数が出てたのネ!?

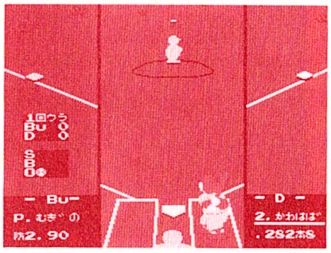
スポーツゲームって個人的に好きだから、わりと良く遊んでたんだけど、今回この原稿を書くにあたって資料を調べたら、何ともまぁ本数の多いこと！　まさかたったの2年でこんなにたくさんのゲームが出てたなんて、こいつぁ～1本取られたぜ。

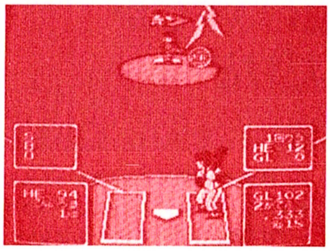
で、どんだけ多くのソフトが出てるか、実際数字にして説明しよう！　数字って聞くと拒否反応の出る人もいるだろうけど、これも大事な導入部、つまり前フリってやつだからガマンして聞いてくれよ。

前回みそさんが紹介した'83～'87までのSPGは合計で31本。つまり、5年間で31本のSPGが出たことになる。でもって、オイラが紹介する'88～'90.9月になると合計で59本。なんと、たったの2年半で約2倍の数のSPGが出たことになるってわけだ。

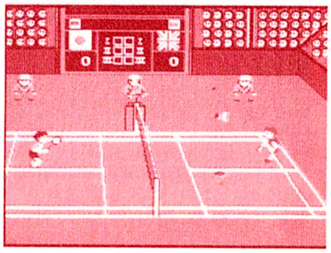
だからどうしたッ！　ていわれると困っちゃうけど、これって実にすごいことだと思う。こんだけソフトの数が多いってことは、それなりに面白いソフトも多いってことになるからね。おすすめソフトを推薦するオイラにとっても、気楽でいいや！　てなもんだ。

そこでさっそくの一押しソフトなんだけど、野球ゲームが好き！　て人ならば、文句なしおすすめできるのが「ファミスタ'90」だ。たび重なるマイナーチェンジにより、野球ゲームとしては究極といえるくらいの完成度をもっている。あと2ヶ月チョイで「ファミスタ'91」も出ることだし、大幅値下げの可能性も大！　もし3000円以下で売ってるなら絶対に買い。金に余裕のある奴ァ買っちゃえ、買っちゃえッ!!





2本目が「超人ウルトラベースボール」だな、うん。このゲームは、野球の本質ってゆーか、基準とゆーか、とにかくそういったことを無視して、魔球＆魔打法といったゲームらしさの部分に力を入れてるのがイイ。魔球＆魔打法の使えるモードで対戦すれば、野球ゲームのヘタッピなんだって、大笑いしながら遊ぶことができるのさっ！　まさに万人向けのゲームだね。



それとは逆に、テクニックのみを重視した作りの、「スーパーダイナミックスバドミントン」。これはこれで良いゲームだ。テクニックを磨けば磨くほど面白い。いわゆる玄人好みのゲームってヤツだ。

キャラクターを思い通りに動かせるようになるまではすごく大変だけど、自由自在に動かせるようになったときの嬉しさ。初めて自転車に乗れたときの感動に通じるものがあるぞ。

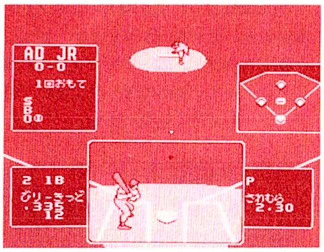
発売当時はそれほど評価されてなかったけど、SPG好きなら見過ごす手はない。もし身近に自分と同じレベルのテクを持つ友だちがいれば、お金を出しあって買ってみるのもよい。すんごく安いお金でソフトが買え、しかも当分の間遊べることができるだろう。とにかく、対戦相手さえいれば、燃えて、燃えて、燃えまくることのできるゲームってわけだ。

以上がオイラのおすすめするSPGのベスト3だ。選んだ基準は、どれもみな対戦モードがすごく面白いってこと。なんてったって、対戦モードの面白さがSPGの良し悪しを決定する、最大の要素だからね。

そういった意味では、野球ゲームは多少有利かな。攻める、守るがハッキリしているから、対戦を盛り上げる要素がギッシリつまってるもんね。

だから本当は、「ベースボールスター」もベスト3に入れたいくらいなのだ。だけどそうしちゃうと、いくら独断と偏見のおすすめガイドといっても、あまりにも芸がなさすぎるからやめた。

でも野球ゲーム好きなら、絶対に満足できるゲームであることは保証するぞ。キャラの動きもミョーにリアルだし、打球の飛び方やボールのスピード感が実に良い。これで、登場するチームが実在のプロ野球チームをパロったものなら、文句なしにベスト3だったのになァ～。オリジナルチームだと、感情移入しづらいんだよね。



SPGの醍醐味とは何ぞや？

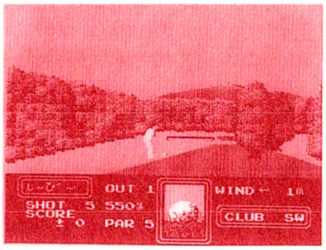
独断と偏見とはいえ、とりあえずは誰でも楽しめる無難ソフトでベスト3を固めたので、ここからはもうオイラの好き勝手におすすめソフトを押しつけるぞ。

その前に、SPGの面白さの条件とはいったい何か？　とゆーことをここでちょっと考えてみようかね。

前にも少しいってるけど、SPGの面白さは対戦にあり！　とオイラは見た。対戦モードでどれだけ盛り上がることができるか？　これがSPGの面白さのすべてなんじゃないかな。

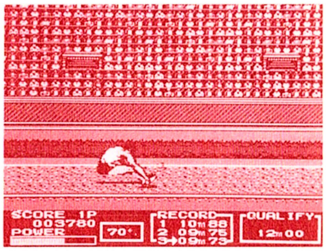
だってそうでしょう？　誰だってひとりでシコシコやる1Pよりは、2P、3Pの方が、2倍も3倍も気持ちイ…じゃなくて楽しいじゃん。

でも、たまには初心にかえって、ひとりでシコシコ1Pやるのもオツなもんかもしんない。てなわけで、ここからはちょっと



ただひたすら記録に挑戦する、骨っぽいゲームをおすすめしようかね。おっ、なんか展開が強引になってきたな。ま、いいか。オイラずぼらだから、そんなの気にならないし、とにかくいいじゃん！　見逃してくれよ～。

てなことで、ひとりでじっくり楽しめるおすすめソフト第1弾は、なんといっても「ナムコクラシック」。オイラはこのソフトを強くおすね。

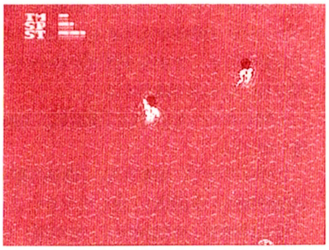


任天堂のゴルフゲームとは操作方法が思いっきり違っているため、わりと好き嫌いのはげしいソフトだけど、慣れちゃえば任天堂のゴルフゲームよりも奥が深い、とオイラは思うぞ。

ゴルフを良～くシミュレートしているって感じがするんだよな。これが。

オイラなんてRPGとかやってて飽きると、今だにこいつを引っぱり出して遊んでるもんな。それだけお気に入りのゲームってわけだ。

そうそう、ただひたすら記録に挑戦するゲームっていえば「コナミックスポーツインソウル」を忘れちゃいけないよな。こいつはスポーツゲームとしては本当に珍しいゲームだぜ。相手に勝つ！　とゆーよりは、黙々と自分の記録を伸ばすことにウェイトが置かれてるもんな。



ボタンを連射できる人だったら、まぁそれなりに楽しむことができるんじゃないの。しかも、自分が納得できるだけの記録がでるまでは、飽きずに遊ぶことができるだろうから、相当長い間は楽しめるでしょう。

そういやもうひとつ似たような感じのゲームがあったよな。知ってる人は知ってる、知らない人はまったく知らないゲーム。その名も「ザ・トライアスロン」だ！

こいつぁ、当時トライアスロンが流行ってたから、その勢いだけで出てきたようなゲームだけど、なかなかどうして捨てたもんじゃない。それなりにきちんと考えて作られていて、なかなか遊べるソフトだった。なんか失礼ない方だけど、実際にプレイしてみるまでは、「つまんなさそうなゲー

ム。」てゆーのが第一印象だったわけだ。

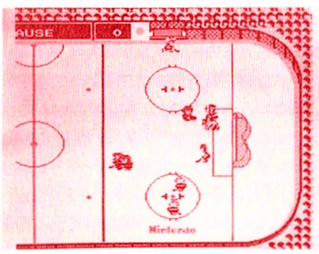
ところが、ところがギッチョンチョン！まじめにトライアスロンをゲームにしてるから驚き。最後までゲームをやりぬいたとき、「これがトライアスロンかぁ～ッ！！」とほんのちょっぴり感心したね。

もし、このゲームが1000円ゲームさんとして店頭に並んでるのを見かけたら、買ってみるのもいいかもしんない。保証付き！とまではいかなくとも、トライアスロンに興味がある人だったら買いかな？

さぁ～て！　話はどんどん飛ぶぞ!!ここからは、１Ｐも対戦もどっちも面白いとゆー、欲張りなゲームの話だ。

任天堂の「アイスホッケー」。こいつは操作方法がやや難しいけど、一度覚えちゃうとCOMに全勝するまで止められなくなる。つまり、思い通りに攻撃できるようになるのが快感になるってわけ。

そんでもって、１Ｐをそこまで極めると、今度はどうしても対戦相手が欲しくなってくるんだな、これが。身近に自分と同じく



らいのレベルの対戦相手を見つけた日にゃぁ～もう大変！　朝から晩まで、おサルさんのようにやり狂う、つーのは冗談にしても、そのくらい面白いことは間違いない。

お互いのもてるテクニックを、切磋琢磨して向上させる。そんな御大層なゲームが、たったの500円で書き換えできるんだから、ディスクシステムを持ってる奴には全員におすすめしちゃうぞ。

操作を覚える課程が難しいといえば「アイスホッケー」に勝るとも劣らないのが、「スーパーリアルベースボール」だ。

この子は、ほとんどの人からクソゲー扱いされてるけど、じっくりつき合ってみると、実は素直でとっても良い子だったりする。世間がいうほど、そんなに悪い子じゃなかったわけだ。

ただ、操作方法がハンパじゃなく難しかったので、普通の人にはちょっとついていけなかったんだろうな!?

何しろ、ボールを打つときはミートポイントを決めてからバットを振ったり、守備

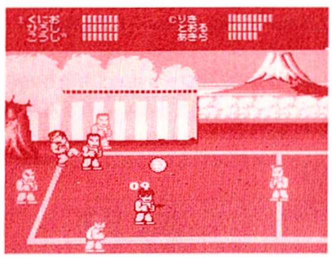


のときはボールをグローブで捕るための操作をしてから、そのあと送球の操作をしなきゃならないってんだから、確かに操作方法は複雑すぎたよなあァ～。

だけど、そのかったるい操作方法をマスターして、自由自在にキャラを動かせるようになったとき、そのときこそスーパーリアルという言葉が生きてくるってわけだ！

昔、必本にベクトル山田とゆー大の野球ゲーム好きの男がおった。そいつと操作方法を極めたあと対戦したけど、「ファミスタ」なんて比じゃないほど白熱したような気がする。なんつーか、本当に野球をやってるような気になるんだよな。

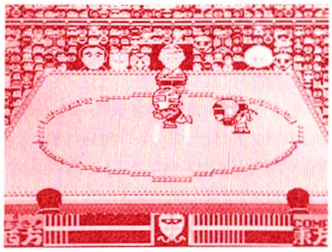
今までに出た野球ゲームに、なんとなく嘘くささを感じはじめてる今日この頃の貴兄。さっそく中古ソフト屋さんに「スーパーリアルベースボール」を探しにいくことをすすめるぞ。



いゃ～、なんかひとりで「スーパーリアルベースボール」の話で盛り上がっちゃって勘弁な。オイラ酒とギャンブルの次に野球ゲームが好きなもんだから、ついつい力が入っちゃったぜ。

えーと、話はどこまで進んだかわかんなくなってきたな。まっ、いっかぁ～。そんなのはどうだって。じゃあ、こっちからは実際にあるスポーツに、ゲーム性を思いっきりプラスしたおすすめソフトの話にしよう。なんか強引だけど、いちいち細かいことを気にすんなってば。

さっそくだけど、まずは「熱血高校ドッヂボール部」ね。こいつはおかしいぞ。設定自体がドッヂボールと意表をついているうえに、変化球まであったりする。しかもキャラクターが世界各国のつっぱり兄ちゃん、てゆーんだから笑っちゃうよな。プレイしていてちっとも飽きないもんなぁ～。



それから「SDバトル大相撲」。こいつもゲーム性たっぷりでなかなか楽しめるぞ。なにしろ日本の国技とゆーかたっくるしいスポーツを、あそこまでかみ砕いて面白おかしくするなんてビックリ！　必殺技が使えるのグッド。なかなか粋なゲームだねェ。

そのうえ、相撲の雰囲気をコワさずに、らしさってヤツをちゃ～んと演出してあるのもいいよな、うん。つっぱりも、投げも、吊りもしっかりとできるから、必殺技を使わなければ、れっきとした相撲ゲームだもんな。

オイラは、こういった独創的な作りのゲームって大好きだぞ。本物らしさを追求していくのもひとつの手だし、それによってゲームの質が向上していくのも確かだけど、所詮ゲームはゲーム。リアルさを追求するのもイイけど、ゲームらしさとゆーものをもっと大事にしなきゃなんないぞ！とオイラは思うわけだ。

その点、パターだけでコースを回っていく「パットパットゴルフ」なんてのもイイ味だしてるよな。こいつもそれなりにケッコー面白いぞ。

少数派も大事にしなきゃね

さぁーて、いよいよ終わりが見えてきたぞ。まさかたった２ページで徹夜するとは、夢にも思ってもみなかったぜ。

ここまでつき合って読んでくれた読者のみなさん、どうもアリガトさん。でも誰もここまで読んでなかったら、ちょっと怖いよなァ～。

ま、いいや。とにかくサクサク先へ進んじゃえッ！

とゆーわけで、ここではあんまりファンはいそうにないけど、それなりに熱中して遊べる、少数派のためのおすすめソフトを紹介しようかね。

いきなり「釣りキチ三平」！　どうだ知ってる奴は手を上げてみいッ！！　この手のゲームは、釣りに興味がない限り遊んで

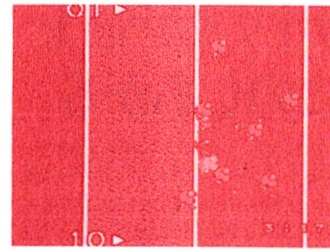


みようなんて気はおきないだろう!?

ところがどっこい。こいつが意外と面白いわけだ。ヘタすると、釣り堀で釣りをするよりも面白いかもしんない。

マーリンを吊り上げること自体も、ワクワクして楽しいんだけど、ゲームが大会で勝つ！　とゆー目的なので、「今日はあまり釣れないから、細い糸を使ってポイントを稼ごうかな～。」なんてかけひきもあるからたまんないぜ。

オイラだってそんなに釣りは詳しくないし、好きってわけじゃないけど、このゲームなら、「よ～し、今日は釣って釣って、釣りまくってやる！」とかついつい思っちゃ



うから不思議。いったんプレイすると、病みつきになってなかなか止められない、止まらない、そんな魅力を持ったゲームなのだ。

さぁ、いよいよ最終のおすすめソフトの紹介だ！　最後だから、やっぱり個人的に好きな「クォーターバックスクランブル」をおすすめしよう。

今までに、アメフトのゲームは何本か出てるけど、これほど興奮できるゲームはなかったなぁ。まさにアメフトゲームの決定版て感じ。

アメリカンフットボールってスポーツは、実際にやったことはないけど、TV中継は欠かさず観るほど大好きだ。そんなオイラが満足して遊べ、しかも実際にプレイしてるような雰囲気を味わえるんだから、このくらいホメてもバチは当たんないよな。

アメフトの好きな人、もしくは興味のある人だったら一度プレイしてみるといいかもしんない。各フォーメーションの動きがどのような意味を持ち、どのように展開していくか？　自分自身でバッチリ体験できるから、自然とアメフト通になれるし、TVを観るにしても、以前と違った観方ができるようになるだろう。

つまり、アメフトのお勉強にはもってこいとゆーわけ！　それにしては、ルールの設定が甘かったりもするが、それはそれでご愛嬌ってヤツだ。いいじゃん、面白ければオイラは許す。

フ～ッ。とりあえずやっと終わったぜ。なんとなく支離滅裂（死語）なおすすめガイドになったけど、これで隠れた名作？がみんなに遊んでもらえればオイラは嬉しいぞ。つーことで、今日はこの辺で失礼いたしやす。チャンチャン！

GAME'S LIST

●「ファミスタ'90」ナムコ／¥5800 ●「超人ウルトラベースボール」カルチャーブレーン／¥6500 ●「スーパーダイナミックバトミントン」バップ／¥4900 ●「ベースボールスター」ＳＮＫ／¥5900 ●「ナスコクラシック」ナムコ／¥5900 ●「コナミックスポーツインソウル」コナミ／¥5500 ●「ザ・トライアスロン」ケイアミューズメント／¥5600 ●「アイスホッケー」任天堂／¥2500 ●「スーパーリアルバスケットボール」バップ／¥5500 ●「熱血高校ドッヂボール部」テクノスジャパン／¥　　●「３Ｄバトル大相撲」バンプレスト／¥　　●「パットパットゴルフ」パックインビデオ／¥3500 ●釣りキチ三平」ビクター音楽産業／¥5500 ●「クォーターバックスクランブル」ポニーキャニオン／¥5900

価格はすべて税抜き

テトリスが帝王にのしあがる

現在、コンピュータが組み込まれたゲーム機というと、ゲームセンターのゲーム機、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ等のゲーム機、パソコンなどが一般的なところ。

これらのゲーム機がそれぞれ得意なジャンルで時にはクロスオーバーしながら共存共栄の日々を過ごしている。

ところで、2年とか3年のスパンで、これらほとんどのコンピュータゲーム機を網羅してしまうゲームが出現することがあったりする。

でもって、それがなにかというと「スーパーマリオ」でも「ドラクエ」でもないわけで、それは「その他」というジャンルでもないこのコーナーにおしこめられてしまったゲームに多く出現している。

遠くは「ロードランナー」、ちょっと前だと「上海」がゲームセンターでもパソコンでも、各種ゲーム機でもディスプレイせましと出現していた。

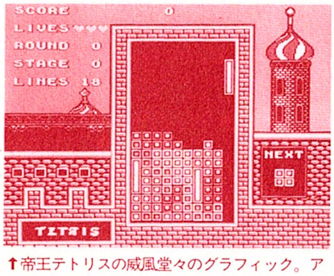
とまあ、ここまで書けばもう次に言おうとしているゲームがなんだかわかるでしょ、「その他」編後編最大のヒットにしてゲームジャンル全体でも帝王として人気をほしいままにしたロシア産ゲーム「テトリス」なのだ。

前回、芸能界のバラドル（バラエティーアイドル）にひっかけて紹介したけど、さしずめこの「テトリス」は、バラドルしながら、ゲーム界のアイドルたちを蹴落としてスターダムトップの座にのしあがったスーパースターなのだ。全ゲームでの人気投票をしてもトップクラスまちがいなし。もちろん買いです。

「テトリス」人気に便乗して亜流がたくさん出たのも「テトリス」のすごさを物語っている。

この「テトリス」を、老舗の任天堂が作るとこうなるのだと底力を見せたのが「ドクターマリオ」であった。これは、以前ゲームボーイゲーム総集編のところでも述べたが、「テトリス」の無味乾燥とした幾何学的内容にスケベを盛り込んでいるところに好感を覚える。どこがスケベかというと、他のテトリス亜流ソフトがテトリス同様に無味乾燥としていたのに対して、ドクマリでは薬のカプセルを使い、医者のマリオがウィルスをやっつけるというスケベ=遊びを見せてくれた点だ。当然、亜流ものとしてはドクマリがもっとも売れることとなった。

さて、このロシア産のゲームの作者・パジトノフ氏の第2弾、3弾ソフト「ナイトムーブ」「ハットリス」が相次いで発売されたが、パズルゲームとしてはなかなかの面白さであったが、「テトリス」ほどの盛り上がりはなかった。どうしてか、興味のある人は考えてみてくだされ、ゲームのアイデアとユーザーの思考の接点をどこにおくかがカギを握っているとぼくは思うのだが。



↑帝王テトリスの威風堂々のグラフィック。アイデアー本勝負がみごとに決まった作品だ

独断と偏見おすすめガイド

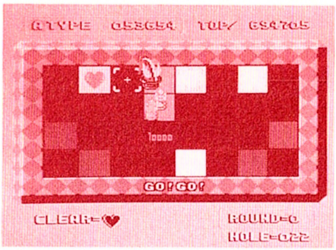
その他編

掘り出し物を掘り出す楽しみがここにある！

●パズル
●テーブル
●ボード
●その他

文●RYOⅡ

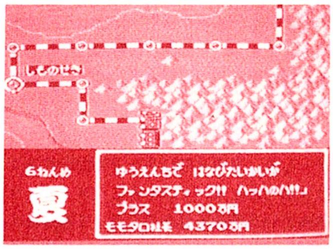
〈ETC編〉



↑アイデアー本勝負はみごとに決まっているんだけど、テトリスを抜くまでには至らず

スゴロクゲームの可能性は大!?

スゴロクをコンピュータゲームにアレンジして話題となったのが「桃太郎電鉄」。同じ桃太郎でも伝説のほうは、ドラクエよりやさしいビギナー向けRPGということで人気をよんだけれど、電鉄のほうはまさに線路の上を移動していくスゴロク型。こちらは伝説以上に誰でもプレイできるところがとってもグーでした。



↑ギャグいっぱいで、誰でもプレイ可能なところが受けた「桃太郎電鉄」なのだ

このスゴロク型にカードバトルシステムを導入して、また超人気キャラを使用してのゲーム作りで成功したのが「ドラゴンボール3」。巧みにマンガのストーリーを織り込みながらRPG的なゲーム進行もあって楽しく仕上がっていたネ。

このスゴロク型のジャンルってもうちょっとメジャーになってもいいと思うんだけど、いまいちパッとしないのが残念。


↑カードシステムを導入して新しいジャンルを開拓した「ドラゴンボール3」だ

趣味に合わせて発掘しよう

「その他」編で忘れてはいけないものにテーブルゲームがあったりする。

この分野でその質と量でトップ争いをしているのが麻雀と将棋だ。

麻雀では田村光昭、将棋では谷川浩司の両名人が監修したものもあって、雀力、棋力アップにもってこいのソフトといえるのでは。このほかのソフトでもレベルがかつてに比べると非常に高くなってきていて、初心者で対戦相手のいない人の練習用としても最適だ。

「テトリス」などのパズルゲームが大衆向けのソフトだとすると、「その他」編には麻雀や将棋も含めて分衆あるいは小衆を対象にしたソフトも少なくない。

プレーヤーの趣味によって、興味を抱くもの、全くパスするものなどさまざま。そんな分衆ねらいのソフトで目についたものをいくつかピックアップするので、キミの趣味に一致するものがあったらチェックを入れてほしい。

まず「パチンコグランプリ」。これをやってパチンコがうまくなるということはまずありえないけど、777が出た瞬間とか、打ち止めにしたときなんてかなり快感を覚える。いつもパチンコで負けている人のストレス解消ソフトとしていかがでしょうか。これとて必ず勝てるわけではないが。


↑18歳になってなくても堂々とパチンコでき点が中・高生にも受けた(!?)パチンコグランプリ

囲碁ファンには「早打ちスーパー囲碁」「囲碁指南」「囲碁名鑑」とソフトが発売されているが、残念ながらオセロや将棋のように本格対局ソフトはまだ登場していない。

「マインドシーカー」「中国占星術」「89電脳九星占い」の3本は、超能力、占いに興味のある人のためのソフト。「マインドシーカー」は潜在意識の中に眠る超能力を開発するというものだけど、超能力や占いを信じていない者にとっては無用の長物である。

ピンボールファンには「スーパーピンボール」「ピンボールクエスト」などがある。

というように一部だけの紹介でもこんなにバラエティーなのが「その他」編。皆さんも一度ひっぽんのバックナンバーで自分の興味のあるジャンルをチェックしてみると意外に掘り出し物にぶつかるかもしれませぬぞ。


↑これで本当に超能力を開発する人がいたかどうか"の「マインドシーカー」だ

GAME'S LIST

●「テトリス」ＢＰＳ／¥4900 ●「ナイトムーブ」任天堂／¥2600(※) ●「ハットリス」ＢＰＳ／¥5500 ●「桃太郎電鉄」ハドソン／¥5800 ●「ドラゴンボール3」バンダイ／¥6800 ●「パチンコグランプリ」データイースト／¥3300 ●「マインドシーカー」ナムコ／¥6500

(※)以外の価格は全て税抜き

スーパーファミコン発売まであと2ヵ月。ファミコンだってまだまだ元気だ!!

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホットゲーム・スキャナー

ダウンタウン熱血行進曲　カセット　テクノスジャパン/10月12日発売/¥6200（税抜き）

強者どもの運動会

本物の運動会でたまってしまった欲求不満はこの「ダウンタウン熱血行進曲」にぶつけろ！　誰もが夢見た運動会の理想形がここにあるのだ…?!

容　量	2　M	ジャンル	アクション	ROM完成度	80％
バックアップ	なし	プレイ方法	1P～4P		

⊙文／内田　聡



くにおくんシリーズの第5作。運動会型式で4つの種目をプレイ、総合点を競い合う。コントローラを付け足せば4人の同時プレイが可能。

僕も運動会に参加したい?!

天高く馬肥ゆるお決まりの開会式メッセージ。そう、巷は今まさに運動会シーズンなのだ。

運動会といっても種目はいろいろある。100m走とかリレーといった、マジメにスポーツするものもあれば、障害物競走やパン食い競走みたいなゲリラ的な種目もある。前者は学校の運動会、後者は町内自治会の運動会をなんとなく連想させる。別に明確な区分があるわけじゃないけど。

でも、強烈な運動会印を感じさせてくれるのは、やっぱり競技ではなく、"競争"だ。玉割りや騎馬戦である。

少年たちは談合や手加減という言葉を知らない。故に、パン！とピストルの音が鳴れば、そこはもう一瞬の無法地帯。ゴールするか、もう一度合図があるまでは修羅場のような様相である。

そういった格闘技まがいの種目こそ、運動会の花形だ。今も昔も生命力過剰なコドモたちは、目をランランと輝かせてそのテの種目に挑む。なにせ、周りの目を気にせずに、大っぴらに闘争本能を充足させられる、年に1度の機会なのだから（ふだん、先生や友達を相手に充足させちゃうヤツもいるんだけど）。

素材を生かしたアイデアの勝利

この「くにおくんシリーズ」も本作で5作目となる。

1、3作目はケンカ必殺技もの、2作目はドッジボール、4作目はサッカーと変わってきたのだけど、どの作品も一本筋の通った特色を残しつつ、それぞれに個性的な切り口を見せてくれる。筋の通った特色とは、ケンカ的必殺技である。これがスポーツゲームと実にうまくブレンドされているのだ。

本作では、運動会の種目という素材で、そのラフプレイの旨みが最大限に引き出されている。なまじ球技だったりすると、ラフプレイがゲームを無秩序化してとりとめのないものにしてしまう危険もある。だけど、運動会の種目には小うるさいルールなぞない。早くゴールしたものが勝ちだ。途中、他の者を殴ろうが蹴ろうが、勝ちは勝ちとなる（そんなことないか）。

反実仮想のラフパフォーマンス

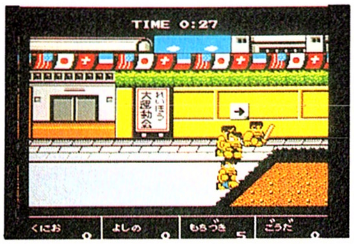
とにかく、多少の反則が反則とならない競技の面白さは新鮮であるし、なりふり構わぬ肉弾戦の快感といったものを存分に見せてくれる。

だからと言ってルール無視の大味なゲームかと言うと、そんなことはない。

個々のチームと選手はそれぞれ個性的に特色を持たされていて、個有の必殺技も持っている。アイテムの使い方やラフプレイの操作は、馴れるのに苦労するほど多彩に設定されている。故に非常にリアルかつ繊細なアクションゲームに仕上がっている。

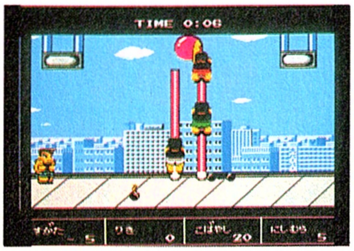
実際の運動会で殴る蹴るをアリにしたら、それこそ大乱闘になってしまう。ゲームの中でこそこれが可能なのだし、なにやら痒い所に手が届くような爽快感があるのだ。

コントローラを2つ足せば4人プレイが可能になる。COM相手に1人でやるのはやはり味けない。4人でやりたいところだけど、そうなったら、やっぱり実際の運動会と同じように大乱闘になってしまう気も…。

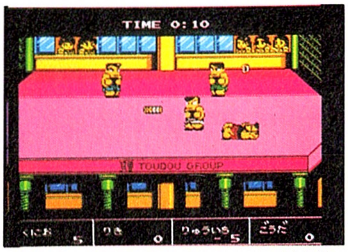


↑クロスカントリーなる種目は町内を一周してゴールを目指す。スピード勝負だ


↑6つに及ぶ仕掛け部屋を突破してゴールへ向かう障害部屋競走。かなりのテクを要す



↑棒の上玉割り競技。棒の上へよじ登って行き、パンチを浴びせて玉を割る



↑4人によるバトルロイヤルは勝ち抜き格闘大会。必殺技が乱舞する

バトルこそ熱血のココロ

素直にプレイしているだけではダメだ。相手の足を引っ張ってこそ、このゲームの真髄が味わえる。必殺技はなんと17種類。もちろん、1人のキャラが全部使えるわけではないが、これを駆使してのバトルは壮絶だ。また、体力や走力もキャラクターの個有値が設定されている。種目に合ったキャラを使いたいところ。


↑熱血高校くにおの"マッハキック"


↑冷峰学園りゅうじの"龍尾嵐風脚"


↑熱血高校すがたの"爆弾パンチ"


↑花園高校さおとめの"オーラパンチ"



↑勝ち抜き格闘大会では技の応酬、体力とパワーの激突となる。技の熟練が物を言う

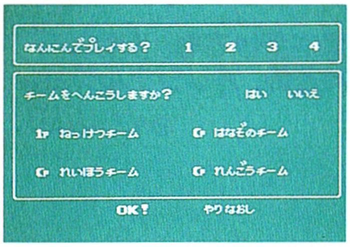

↑冷峰学園おとなしの"のーてんチョップ"


↑各校連合・ごうだの"頭突き"

いやが応にもアツくなる全4種目

総合得点が勝負

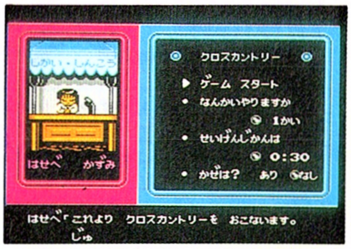
4チームで4つの種目を戦い、その総合点を競い合う。だから、基本的に2人以上のプレイでは全種目終了までゲームは終わらないが、1Pでは競技終了後の総合得点で常に1位を取って行かないとゲームオーバーとなる。注意しておかなきゃならないのは体力。乱闘でやられてばかりいたりすると、体力が無くなって失格となる。制限時間をオーバーしても失格だ。



↑チームは、熱血高校、冷峰学園、花園学園、各校連合の4つから選択できる



→女の子の叱咤激励つきの成績発表。競技が終了するごとに得点順に並べられる



↑競技時間や競技回数を設定できる。時間設定は特に重要。短かすぎるとゴールできないし、長すぎてもつまらない。でも最初（特にクロスカントリー）は長めがベター



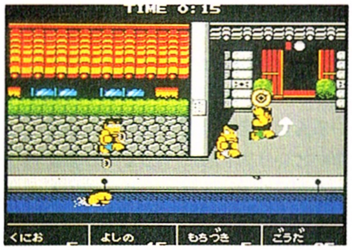
←競技の順番を変更できる。だけど1Pでは変更不可だよ

夢見町クロスカントリー

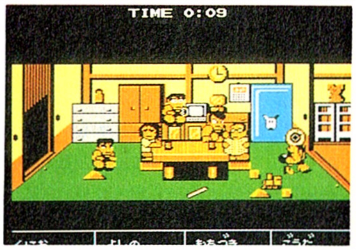
この競技は冷峰学園の門の前からスタートし、夢見町を一周して戻ってくる、いわば町内一周トライアスロンだ。分かりにくいコースだが矢印の方向へ進んでいけば順路となる。屋根の上や民家の中を通ったりとハチャメチャなコースだが、とにかくスピードが要求される。足の速い選手を選ぶのが勝利への近道だね。



↑フライングは3回で失格となる



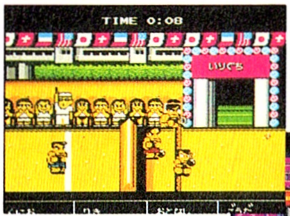
↑上を走って行くよりも下を泳いだほうが安全な場合もある。状況に合わせてルートを使い分けよう。アイテムを忘れずに



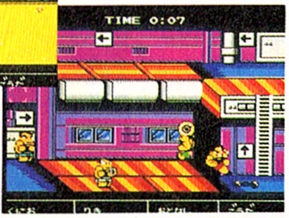
↑なかなか町内一周らしい風景。ここではアイテムを拾うか、ジャンプを多用して速攻で走り抜くかの選択が大切

スピード＆テクの障害部屋競走

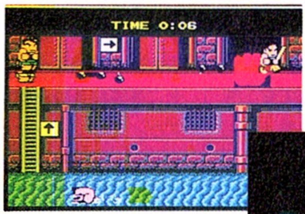
スタートした後、各種の障害が設置された部屋をクリアしてゴールを目指す競技。操作方法はクロスカントリーと同じで横スクロールの画面構成となる。ベルトコンベアやビックリ扉(？)の障害をかわしつつ、他のプレイヤーとのバトルを展開しなければならないので、かなり高いアクション要素を内包している競技である。クロスカントリーもそうだけど、敵（競走相手）の妨害をうまく避けて独走するのが肝要。



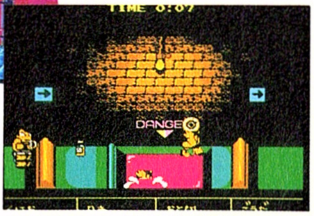
←若干フライングぎみにスタートを切ると、うまいスタートが切れるのだ



→ドンキーコングを思わせるベルトコンベア。連続ジャンプを効果的に使って跳ねるように進むとよい



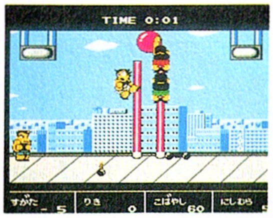
←上を駆け抜けようとすると扉から“手”が出て下にボチャン。うまくジャンプでかわして走り抜けろ



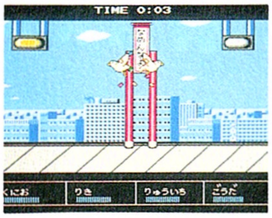
→水たまりの中に飛び込むとライトが消える。慌てずに操作して右はしに来たと思ったらジャンプ

棒の上玉割り競争

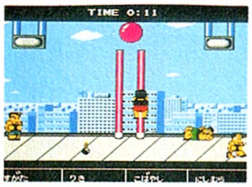
棒をよじ登っていって、上に設置されている玉をパンチでカチ割る競技。ここではまさに凄絶な文字通りの“足”の引っ張り合いが展開される。とにかく自分の上を登って行くヤツを落とし、早く玉を割った者が勝利するのだ。友達とやってると人の本性がモロに出てしまって気まずくなってしまう競技だ。



←自分より上にいる者にはパンチを加えて落とす



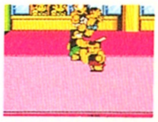
←晴れて玉が割れると、こんな画面が出現する



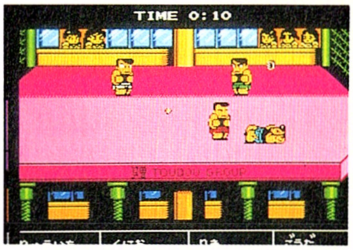
←まずは下での棒取り合戦に勝たねば

勝ち抜き格闘大会

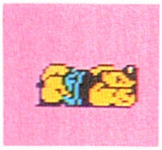
4人でひたすら闘い合い、勝ち残った者が勝利するというバトルロイヤルデスマッチだ！ この競技では左ページで紹介した必殺技が使用可能となる。体力値の高いキャラを使うのがコツと言えばコツだが、最後に勝負を決めるのは気合だ。燃えてくれ。



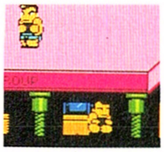
→見よ！この闘いっぷり。うまく逃げ回って体力を温存するのもテだね



↑技を効果的にキメられれば有利。テクを磨けば圧倒的な勝利も夢ではない



↑体力がなくなると負け。このように



↑リングの下に落ちてしまっても負け

ブラッディ・ウァリアーズ—シャンゴーの逆襲—

カセット 東映動画/10月19日発売/¥6200(税抜き)

戦闘にシミュレーション方式を導入

名前からするとプロレスかバトルアクションゲームの印象を受けても、実はレッキとしたRPG。みんなと同じ趣味じゃイヤっていう人向きの、オリジナル作品。

⊙文/S-MAN

容　量	2　M	ジャンル	RPG	ROM完成度	100%
バックアップ	バッテリー	プレイ方法	1P		



通常の戦闘のに加えて、初のシミュレーション戦闘方式を採用したRPG。ストーリー設定やキャラクターのイメージに、オリジナリティーがある。

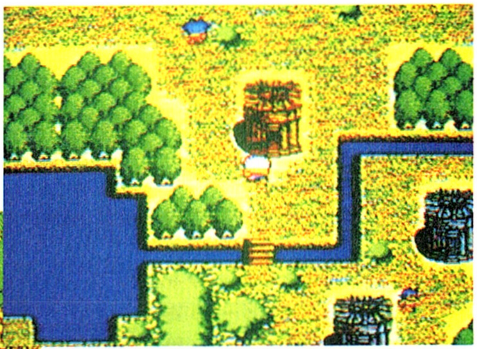
変わったRPGをやりたい人に

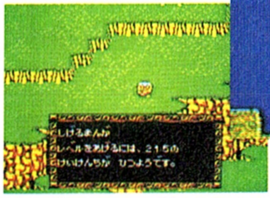
最近は空前のRPGブームもすっかり落ち着いてしまった感があるけど、不滅のジャンルとしてはまだまだ新作は山ほど出てくるのだ。しかし同じ新作でも、シリーズものならまだしも、完全新規オリジナルで出すには、どこがいままでと違うのかが明確で、なおかつ完成度が高いかが問われる。これだけ本数が多く出ていると、なまじっかなアイデアではユーザーは納得しないしね。そこでこのゲームの場合は、戦闘シーンにシミュレーションを採り入れて、ゲーム展開にメリハリをつけているんだ。通常戦闘だけではもの足りないという人には、うってつけのゲームかもしれない。ストーリー的にも、マッドマックスあたりのバイオレンスアクションものを狙っていて、RPGとしては新鮮な感じがするし。変わり物好きの人は、チェックしましょう。

初心者でも安心プレイ

いままでにあったやり慣れたRPGでは、主人公が各イベントで出会うプレイキャラと次々と合流しパーティを組んでいく。戦闘シーンにしても、魔法や道具を使いながらのパーティ戦闘ってのが普通だ。このゲームではその点、マイキャラ4人パーティ分に加えて、さらにシミュレーション戦闘要員のNPCが多数合流することになるんだ。単なる村人や囚人などを、ことあるごとにどんどん仲間に引き入れるわけだ。そして戦闘シーンだが、まず通常戦闘では普通の戦闘といっしょ。完ペキな自動戦闘モードがあるので、多少ラクできる。ただ、作戦が単純になるので惰性に陥りやすいのと、自動のクセに展開がスローなところがタマにキズだ。そしてイベントをクリアした後などに、ボスクラスの敵が徒党を組んでやってきたりすると、シミュレーション戦闘の始まりだ。これは本格シミュレーション的な操作、思考の複雑さはなく、逆に言えば初心者でも扱える内容なので初挑戦でも心配はない。基本的に、操作システム関係は親切にできているのだ。

→ここはダクシュア村の中だ。グラフィックは特に凝ってないが、建物の形が、中世を舞台にしたものとはかなり異なっている





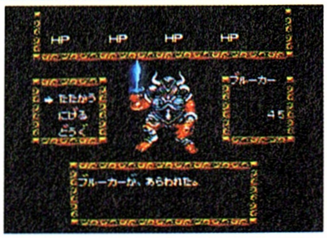
↑セレクトボタンを押すと、その場で次のレベルまでの経験値を教えてくれる。セーブもできる



↓ラトラ・ナックレン砦の入口は、ちょっとした仕掛けがある。岩を右へずらしてから入るのだ

←砦の番人を倒して、村人が捕らわれている牢獄のカギを手に入れるのだ

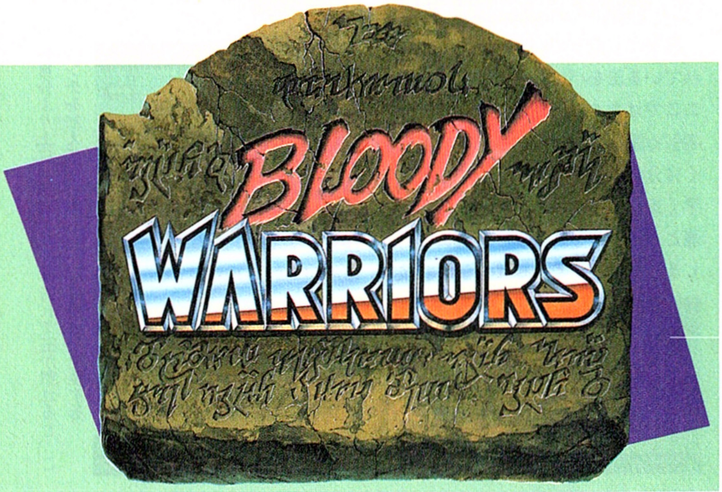




→番人のブルーカー。大して強くはないので安心だ

世界に散らばる8つの聖石を集めるのだ！

混沌の時代…。神聖オルラン帝国を中心とする諸国を傘下に治めたスカンバ教団は、その勢力を他国にものばそうとしていた。時同じ頃、ダクシュアの村では、スカンバ教団の力に驚異を感じた長老が、ナラシンハ（主人公）に対し、部族の長となり平和な世界を築きあげるよう要求していた。そしてナラシンハは、試練を経て、仲間とともにスカンバ討伐の旅に旅立っていった。旅の途中、彼らは有力な情報を得た。スカンバ教団が諸国統一のために世に送り出した戦士たちは、ヘルクルセーダーズという集団だったのだ。なぜ、ヘルクルセーダーズの長カルワリオが近隣の村を襲うのか？　それは、「各地にある8つの聖石をすべて手にした者は、無敵の力を得ることができる」という言伝えだった。カルワリオは、その力を得るために、スカンバ教団の諸国統一という大義名分をたてに、近隣の村や町を襲い、聖石を集めているのだった。さぁ、奴より先に8つの聖石を集めて、野望を阻止するのだ！



まずはヘルクルセーダーズのラトラ・ナックレン砦をつぶせ

⊙長になるために旅立つのだ

始まりはダクシュアの村からだ。いきなり長老に長になれと言われ、さっそく出発だ。村には、かわいいナラシンハの娘も、天に祈って願っている。まずは周辺の地で経験値をためることから始めよう。このあたりには、オオカミ型のウォルフェとコウモリ型のキラフィーが出現するが、大して強くはない。村の宿屋も金６Gと安いので、十分にレベルを上げておこう。

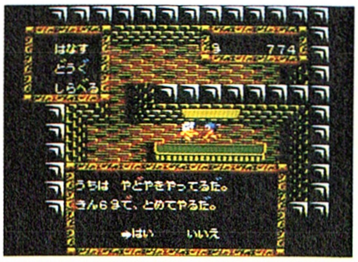


↑ナラシンハは、長になるまでは、東の地へは渡れないのだ



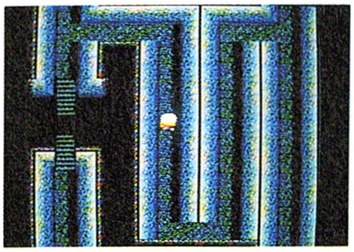
↑ナラシンハには、ひとり娘がいるのだ。娘は父の帰りを待つとともに、旅先から帰った父に情報を教えてくれる。やはり、持つべきものは家族なのだ

↓ダクシュア村の宿屋。値段は金６ｇと格安だ。いちばん弱い敵を倒して得られる金額なので、最初のうちはかなり金がたまるはずだ。ひたすら戦いまくろう



⊙守護獣・聖獣との戦いに臨め

レベルを５～６まで上げたら、次は北西のほうへ足を向けよう。段差のついた平原に、ポツンと洞窟があるはずだ。ここが、長になるための試練の場だ。内部は、簡単なダンジョンになっているが、迷うことはない。そしていちばん奥に、この一帯の地を守る守護獣、聖獣が住んでいる。この聖獣と戦うことが、長の証なのだ。長になるためには、とにかく逃げずに戦いぬくこと。たとえＨＰが足りなくて倒されそうになっても、戦いぬくんだ。すると、聖獣はその勇気をたたえて、羽飾りをくれる。これを手に入れれば、ナラシンハは立派な長として認められるのだ。東の地へも、行くことができるぞ。



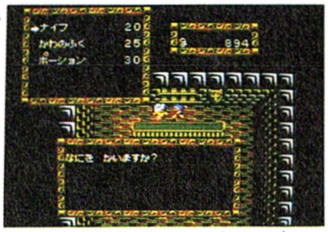
↑洞窟の内部は、カンタンなダンジョンになっている。まず迷うことはないだろう



↑聖獣と戦うときは、絶対に逃げ腰になってはいけない。勝ち負けの問題じゃないぞ

⊙村人を仲間にして戦いに出発

ナラシンハがダクシュア村に帰ると、村にケガ人が運び込まれているんだ。ケガ人の話を聞くと、東のバラム村に暴漢どもが襲撃しにきたという。さっそく行ってみることにしよう。村の地下室に避難した人の話によると、村の宝のパレットを奪われてしまったらしいんだ。さぁ、村人を仲間にして、ヘルクルセーダーズの砦を目指せ！



↑バラム村には武器屋がある。安いので、装備とポーションを買い揃えよう

↓バラム村の宝のパレットを取り戻すには、まずラトラ・ナックレン砦を攻めて情報を得よう





↑村の地下室で情報を得て外へ出ると、村人が仲間になる。シミュレーション戦闘の要員なのだ

2つの戦闘シーン

このゲームには、マップ上で見えない敵と出くわす通常の戦闘シーンと、マップ上で見える敵キャラに近づいて戦闘を始めるシミュレーション戦闘シーンの２つがある。内容はどちらもシンプルになっていて、わずらわしい感じを残さないように工夫されている。

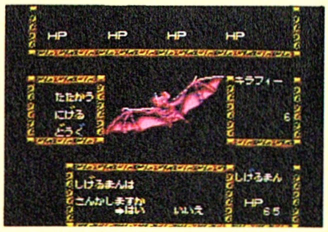
通常戦闘

通常戦闘では、まず自動戦闘がマニュアル戦闘かを選択する。そして次に自分が参加するかどうかを選択するんだ（他のマイキャラがいる場合は参加しなくてもOK）。マニュアルの場合は、戦う・逃げる・道具のコマンドを使って、普通に戦っていく。



↑自動戦闘かマニュアル戦闘かを選択する。弱い敵なら自動戦闘で十分だ

➡



↑自分（ナラシンハ）が参加するかどうかを選択して、戦闘開始だ

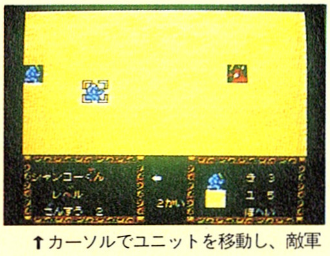
シミュレーション戦闘

まず✚ボタンで【　】のカーソルを移動させたい自軍のユニットに合わせる。そしてユニットを動かし終えると、攻撃または決定のコマンドに従って入力するんだ。操作は、ほとんどこれだけの簡単操作だ。自軍の数と、パワーの勝負だ。ヘルクルセーダーズ軍をやっつけよう！



↑敵がマップ上にダイレクトに登場する。接触すると、戦闘の始まりだ

➡



↑カーソルでユニットを移動し、敵軍に少しずつ近づいていく

➡



↑ユニットが接触すると戦闘だ。同じレベルでも、先手をとれば勝てるぞ

悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん カセット
コナミ 10月19日発売 ￥5800(税抜き)

ドキドキしてみよう

コナミから久々に骨のあるアクションゲームが出てきた。
SFCの「スーマリワールド」で遊ぶ前に、このゲームで遊ぼうぜ！

容量	1M+1M +V12C4	ジャンル	アクション	ROM完成度	100%
バックアップ	なし	プレイ方法	1P用		

⊙文/さくやーま

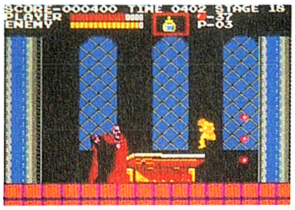


コナミのドラキュラシリーズのパロディ版。ドラキュラ伯爵の息子、ドラキュラくんが悪者ガラモスを相手に全9ステージを突破する。

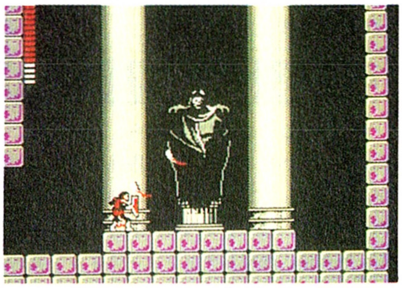
かわいいぞドラキュラくん

コナミといえば、「グラディウス」、「ツインビー」などのシューティングと、「がんばれゴエモン」や「悪魔城ドラキュラ」に代表される一連のアクションものが思い浮かぶ。シューティングの方は最近、自社のゲームをパロディ化した「パロディウスだ！」というゲームが出たばかり（ファミコン版はまだ発売されてないよ）だが、アクションゲームの方は、まだそういったゲームは出ていなかった。そこで「ドラキュラくん」の登場である。かわいい主人公ドラキュラくんとコミカルな敵キャラ、あの重くて暗い「ドラキュラ」シリーズをよくここまで明るくしたなあと思ってしまった。そのドラキュラくんの目的は、地球を支配して仲間の悪魔達を操っている悪者〝ガラモス〟を倒すこと。パパのドラキュラ伯爵のお古のマントを着て、お家の悪魔城を飛び出し、武器の妖気弾を駆使して全9ステージを進んで行くんだ。

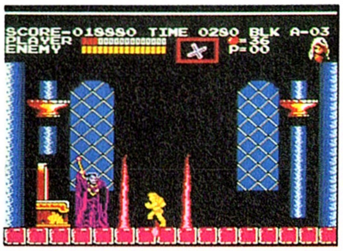
途中には色々なワナや仕掛けがいっぱい。次から次へとハラハラドキドキの連続で、もう心臓が口から出ちゃうかもしれないぞ。あ、出ちゃった。



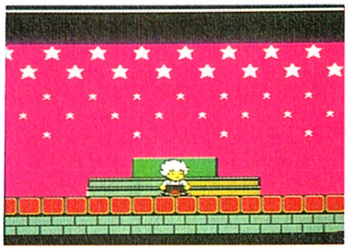
⬆記念すべき第1回出演のドラキュラ伯爵だ。こわい



➡ドラキュラ2では骨になったままで復活するのだ



⬆これが1番若かったころの伯爵。豪華絢爛なお姿に思わず拝んでしまうのだった



⬆その伯爵の息子ドラキュラくん。お子様パワー爆発で、どこにでも行っちゃうぞ！

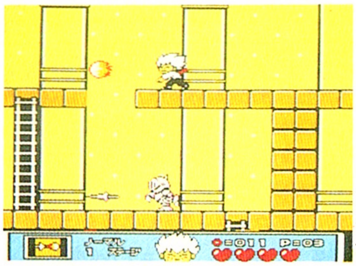
楽しいとこだけちょーだい

このゲームの面白さの訳に、奇抜なステージ構成と数々の楽しい仕掛けがある。ステージ1は、おなじみの悪魔城だが、進むにつれて雲の上、水中、北極、エジプト、ニューヨークなどなど次は一体どんなステージなんだろうと期待してしまう。

また、それに合った仕掛けも、つり天井、ジェットコースター、エアシューター、針山などスリル満点なものばかりなのだ。

そして、その仕掛けが使われているのは、それぞれその1ケ所だけ。つまり、使い回しの仕掛けが全然ないのである。今どきのアクションゲーム、これくらいの器の大きさでなければ、ヤワなアクションに慣れきったユーザーを引き込むことはできないだろう。

それに、ステージクリア後にはアミダくじをして、4種類のミニゲームでも遊ぶことができちゃう。賞品は残り人数なので、いやがおうにも真剣になってしまうぞ。しかし、遊ぶにはコインが必要なのだ。コインは、敵を特殊妖気弾でやっつければ手に入るから、どんどん集めまくっちゃおうね。





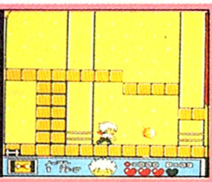
⬅3文字のパスワードで、どこからでも始められるぞ

⬅妖気弾は、セレクトボタンで換えられる。下の顔は、妖気弾のパワーメーターなのだ

6つの力だ！

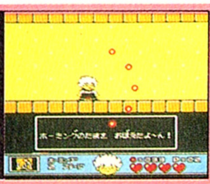
ドラキュラくんの武器は、上下左右に投げられるノーマル妖気弾と、ため撃ちをすると使える5つの特殊妖気弾だ。ドラキュラくんが最初に持っているのは、ノーマルの妖気弾だけ。特殊妖気弾は、始めの5面をクリアするごとに覚えるんだ。また、進んでいくうちに、特殊妖気弾を使わないと先に行けない所なども出て来るので、それぞれの効果を十分に把握しておこうね。

ノーマル



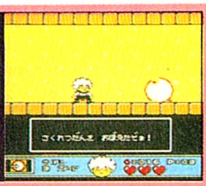
⬅初めに持っている。溜め撃ちすると大きな弾になり、パワーも大

ホーミング



⬅5つの弾がゆっくりと敵を追う。高い所にいる奴などに有効だ

さくれつ



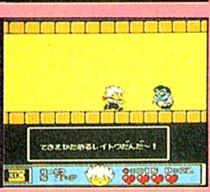
⬅敵や壁に当たると一定時間爆発して連続ダメージを与えられる

こうもり



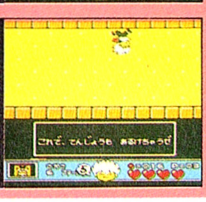
⬅ドラキュラくんが一定時間コウモリになって飛ぶことができる

アイス



⬅当たった敵は凍って動けなくなり、頭の上にも乗れるようになる

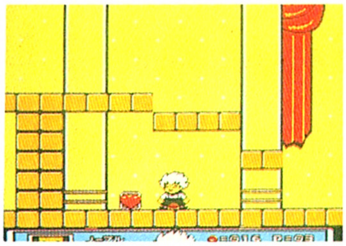
さかさ



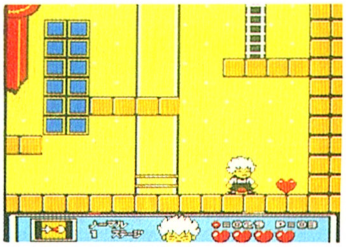
⬅ドラキュラくんが天井に一定時間だけ張りつくことができる

始めちょろちょろ中ぱっぱー!!

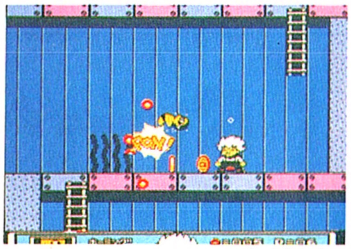
⦿コインは命より大切



⬆ライフは最初3つ。このハートを取れば5つまでライフが増やせるぞ

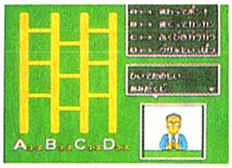


⬆このハートを取ると1つだけライフが回復する。やられてなくてもいちおう取っておく



⬆溜め撃ちをした特殊妖気弾で敵をやっつけるとコインが出る。残らず取って面クリアすると…

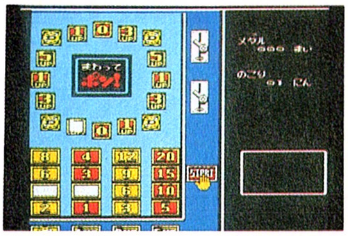
➡上手くいくとこんなに残り人数が増えるのだ。こうなったら何百枚でも集めてしまおう!



⬅クリア後のあみだくじゲームをコイン分だけチャレンジできるぞ

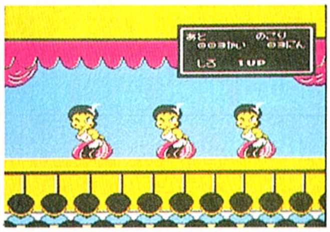


⦿ザ・アミダくじゲーム

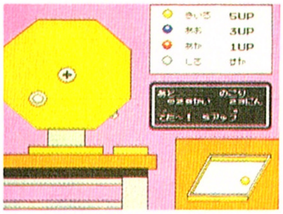


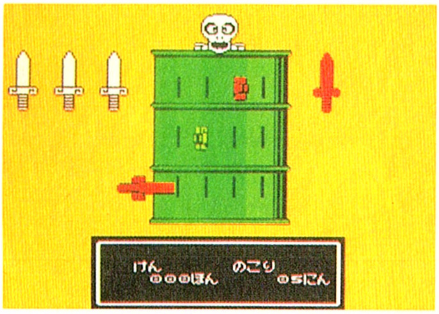
⬆コイン2枚とメダル1枚を交換して賭けをするルーレットゲーム「まわってポン」

⬇次に出るパンツの色を当てろ!コイン5枚で1回出来る「めくってカンカン」鼻血



⬇コイン3枚で1回の「ふくびきガラガラ」十字キーをグルグル押して回すのだ。Bボタンでも回るが、楽しようとするとナカナカ当たりが出ないぞ

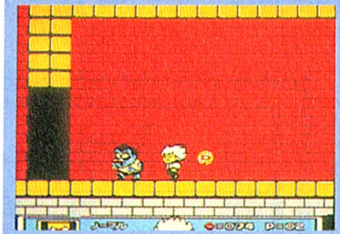




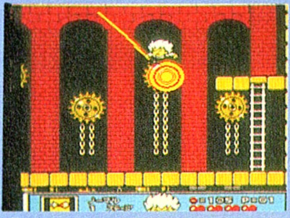
⬆なつかし一黒ヒゲ危機一発ゲームの「グサッといっぱつ」コイン2枚と剣1本で4本から始まる

おもしろステージ・4面まで見せるぞー

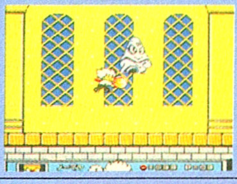
▶STAGE1



⬆邪魔なゾンビを溜め撃ちでコインにしてしまえ!ここでやる気になれば何枚でもコインを集められる。先に備えて人数増やし



⬅「悪魔城伝説」にもあった巨大振り子。ブラ～となる



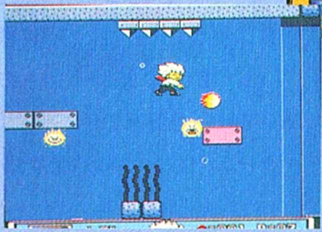
➡塔の上にいたのは、パパのドラキュラ伯爵じゃなくて魔導士さん親子。けっこう強いぞ

▶STAGE3

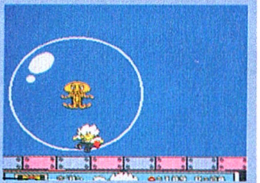
⬇今度はイキナリ水の中。ジャンプすると、グーンと上まで上がっていくのでタイミングが取りづらい



⬅下から風が吹いていて、ピューと上へあがっていくのだ。でも上にもトゲトゲがあるから気をつけてね



➡このボスのアワにぶつかってはいけない。さくれつ数発でOK!



▶STAGE2



➡前半最大の見せ場であるジェットコースター!スピード感バツグンで、大回転が2回もあるのだ!オシッコちびるなよ

⬅落ちたらアウトの空の上だぞ

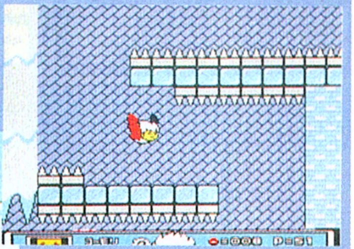




⬆ボスは、にわとりさん。3方向にヒヨコ(かわいそう)を投げてきながら体当たりをしてくるぞ!

▶STAGE4

⬇でもって次は氷のステージだ。予想通りツルツルすべっちゃうので注意!



⬆ここらあたりからこういった恐怖の難関が出てくるので心して進むべしべしっ!



怪盗Xを追いつめろ!!



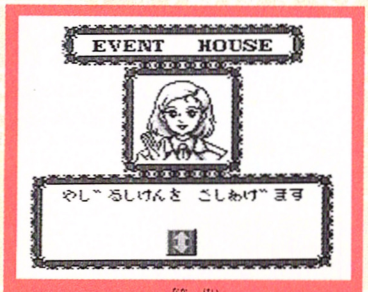
大胆不敵に逃走する怪盗Xを、
スコットランドヤードの敏腕刑事達が、追跡し逮捕するというゲーム。
すぐそこまで刑事たちの足音が迫って来た時のスリル、
退路を断ち、包囲網の中に追いこんで行く時のワクワクするような気持ち。
ゲームが進むにつれ、知らず知らずのうちに引き込まれてしまいます。
あなたは逃げますか? それとも追い詰めますか?



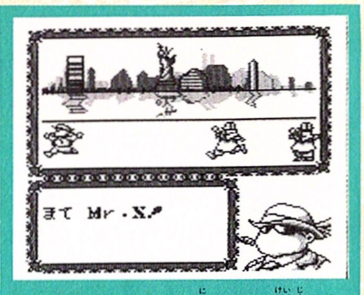
ステージ(レベル)選択画面。
自分の好きな所で遊べるぞ!



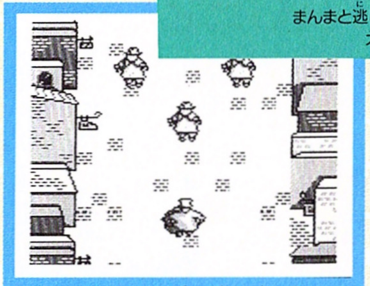
ゲームスタート。怪盗Xを追い詰めろ!



?マークの中に入ると、
3種類のイベントが用意されてるぞ!



まんまと逃げられた刑事たち。
不敵なXがわらう!



刑事たちがあと一歩の所まで追い詰めた!

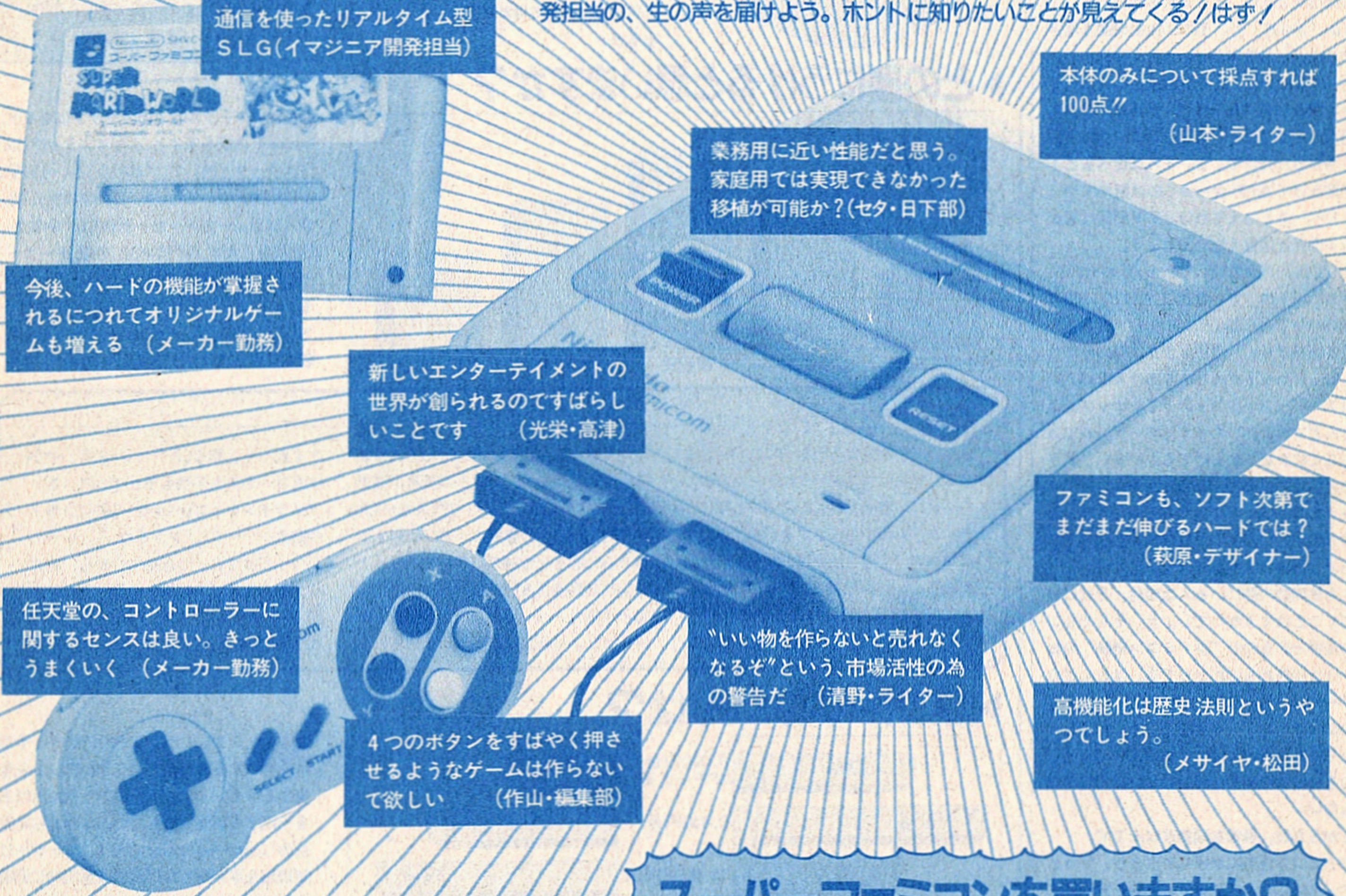
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画より1990年12月発売予定 DMG-SYJ 希望小売価格(税込み) 3,500円

発売迫る

ソフトメーカー、必勝本スタッフ、読者 アンケートでみる

スーパーファミコン

スーパーファミコンの発売時期が刻々と迫ってくる。巷にあふれ始めたスーパーファミコンに関する情報。その数多くの情報の中から、君は自分のためになる情報をきちんとつかんだか？どのソフトが欲しいのか、きちんとわかっているか？スーパーファミコンを買うか買わないかまだ決めかねている人に、おもしろいソフトを見きわめられずにいる人に／実際ゲームをプレイしたスタッフの、ソフトメーカー開発担当の、生の声を届けよう。ホントに知りたいことが見えてくる！はず！



これまでにないゲームの予測。通信を使ったリアルタイム型ＳＬＧ（イマジニア開発担当）

本体のみについて採点すれば100点!!（山本・ライター）

業務用に近い性能だと思う。家庭用では実現できなかった移植が可能か？（セタ・日下部）

今後、ハードの機能が掌握されるにつれてオリジナルゲームも増える（メーカー勤務）

新しいエンターテイメントの世界が創られるのですばらしいことです（光栄・高津）

ファミコンも、ソフト次第でまだまだ伸びるハードでは？（荻原・デザイナー）

任天堂の、コントローラーに関するセンスは良い。きっとうまくいく（メーカー勤務）

“いい物を作らないと売れなくなるぞ”という、市場活性の為の警告だ（清野・ライター）

高機能化は歴史法則というやつでしょう。（メサイヤ・松田）

４つのボタンをすばやく押させるようなゲームは作らないで欲しい（作山・編集部）

★ 市場性について聞きました

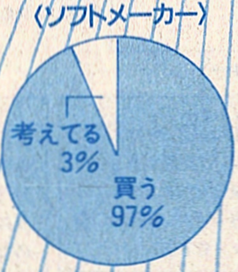
★ スーパーファミコンを採点すると

★ ゲーム内容について聞きました

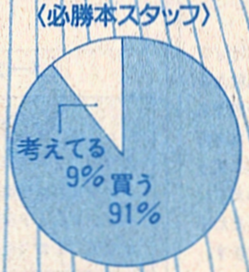
★ コントローラーをめぐって

スーパーファミコンを買いますか？

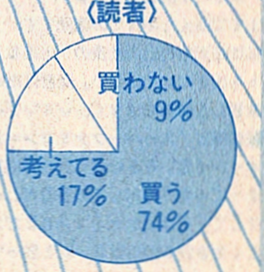
〈ソフトメーカー〉



〈必勝本スタッフ〉



〈読者〉



スーパーファミコン 私はこう予測する

市場性を予測する

文/渡辺浩弐

イキナリ結論的なことをいいますが、任天堂がぶちあげてる『1年で300万台の普及』はカタイでしょう。ディスクシステムもゲームボーイも、それに近い数字はいったわけですもん。今の任天堂のイキオイとイキゴミ、そして世間の任天堂神話からみてこの数字はまず間違いない。

でも任天堂が300万台といってる、つーことは逆に考えるとそれ以上の台数は来年中には出荷しない、ともヨめるわけです。でその『300万』というのが社会現象を巻き起こすほどの数字かというと、NO。

ゲーム業界が生んだ社会現象といえばドラクエ現象がありますけど、例えばドラクエIIIなんかは発売して数週間で2～300万売れちゃったわけでしょ。それに比べると1年間かけて300万台っつうのは極めてゆっくりペースといえるわけ。TV新聞で騒がれる規模とは言えないでしょう。

そして1000万台普及してるハードからは300万本ヒットのソフトは出ますけど、300万台のハードから300万本ヒットが生れるわけはありません。当然ドラクエ級の超がつくビッグヒットタイトルもありえない。

（スーパーファミコンのラインナップがほとんどマニア向けのオタッキーゲームであることにクビをかしげてる人が多いと思うけど、それは当然のことなんです）

ファミコンは、万に一つの可能性で揃った条件のもとに生まれた奇跡的商品なんです。あんな奇跡は2度は起きない。

でも業界の内側にいる人は絶対、それに気づくことはできないでしょう。そもそもこの業界そのものが“ファミコン奇跡”のおかげで出来たものだからです。ほとんどのゲームメーカーは（そしてファミコン誌も）今からほんの7、8年前までは、かげもかたちもなかったわけですから。

つまりみんな異常な程おいしい時代しか知らない。

だから当然、異常な程貪欲なんです。

ファミコン景気にかげりが出ると、ワッとアメリカに行ってアメリカ市場を食い潰す。アメリカ市場がおいしくなくなると、今度はワッとゲームボーイ市場に群がって、ゲームボーイ市場を食い潰す。

まるで飢えたネズミの集団です。

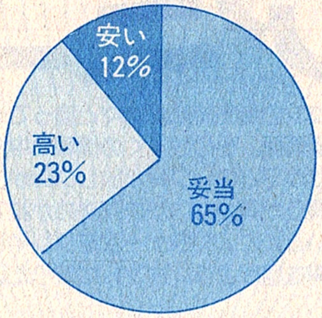
私は任天堂の山内社長の「出来るだけソフトを出さないでほしい」発言は市場独占を宣言した暴言ではなく、レミングの集団自殺の様に「スーパーファミコン＝またあのオイシイ思いをさせてくれる」幻想に突っ走ってる業界に対しての警告だとみます。

そして、実は旧ファミコンもまだまだしぶとく生き残るのではないかと思ってます。

市場性について聞きました

ファミコン発売当初と現在では環境が大きく変った。ハードの種類が増え、「家庭用ゲーム機市場」が確立したことも変化の一つ。既存の市場の中で、スーパーファミコンはどう成長するのか？いや、その市場をどう成長させるのだろうか？

▶本体価格は？

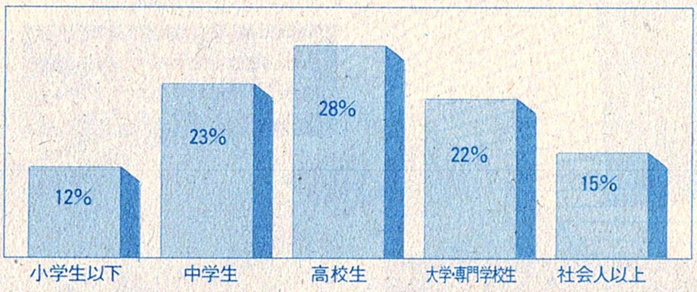


分析 前号実施したアンケートでは43%の人が「高い」と回答した、25,000円という金額。今回はスーパーファミコンの内容から判断して、25,000円という定価はふさわしいかという質問。対象はソフトメーカー（以下メーカーと略）開発担当者や実際ゲームをプレイした人など、ある程度スーパーファミコンの性能を理解した人である。「妥当」が半数以上という結果。ハード的には価格相当の性能が認められたことになるか。

VOICE

●性能、内容を知っている立場から見れば安いと思いますが、子供の玩具としては高価です（CBSソニー・清本）●とりあえず現在あるPCやメガドラなどの、高性能ハードより安価でなければ良心的とはいえない（杉森建・漫画家）●ゲームだけが目的でX68000を買った私などにしてみれば、この価格は神にも感謝したいくらいです（捧剛・翻訳家）

▶どの層にうけると思いますか？

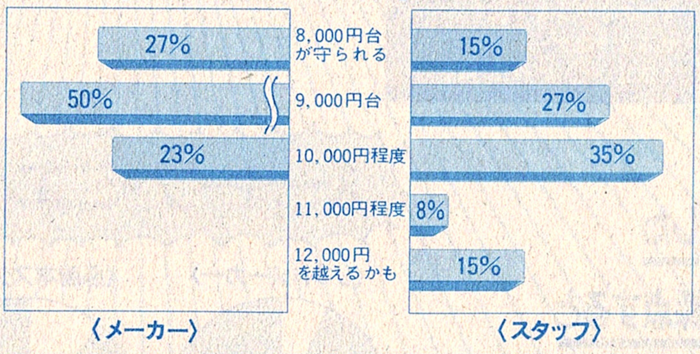


分析 トータルすると左グラフになるが、内訳を示すと、必勝本スタッフ（以下スタッフと略）では「高校生」という回答が圧倒的。次いで「大学、専門学校生」、「社会人以上」。一方メーカー予測では「中学生」「高校生」「大学、専門学校生」の順。メーカー予測の方が一段階ずつ低年齢層となっている。メーカーが会社全体でこの予測をたてているとすると、メインターゲットは中高校生に絞ってソフトを開発中ということ？

なぜですか？

●小大…小学生は漠然と「すごい！」と信じる。学生はマニアックにゲーセン移植やパソコン移植で燃える（とみさわ昭仁・ライター）●中高…ソフトが高すぎてマニアック。でもマリオは小学生でも欲しがる…（マッキー・編集部）●中高…ゲームに対する評価判断ができる年齢（ココナッツジャパン・土居）●中高…低年齢層には高すぎるし、社会人が買うにも…（サン電子・山本）●高大…ソフトの価格が高すぎ。小中学生のこづかいでは買えない（大浪剛史・ライター）●高大…遊びに対する好奇心の高さと金銭のバランスから。小学生には高過ぎる（田尻智・ゲーム制作者）●小中高大…ハードの機能・容量などのアップにより幅広い層に受け入れられやすくなったと思う（カプコン・人見）●小中高社…大人も子供もそれぞれ遊べるソフトラインナップ（ハルク・編集部）●小中高大…ハードに「ファミコン」という名がつくだけでとっつきやすいから、PCやメガドライブより多くの層にうけると思う（菊池晃弘・ライター）●高大…ソフトの難易度の高さと価格の高さ（テクモ・辻）

▶ソフトのねだんは？



VOICE メーカー

●今後、2・3年かけて開発されるソフトが増えれば当然値段もあがるでしょう（ソフトウェア興業・竹内）●9000円台が主流になる（セタ・日下部）

VOICE スタッフ

●任天堂はともかくサードパーティは1万円以下はきついでしょう（金子統・イラストレーター）●序々に上がっていくのでは（マッキー・編集部）

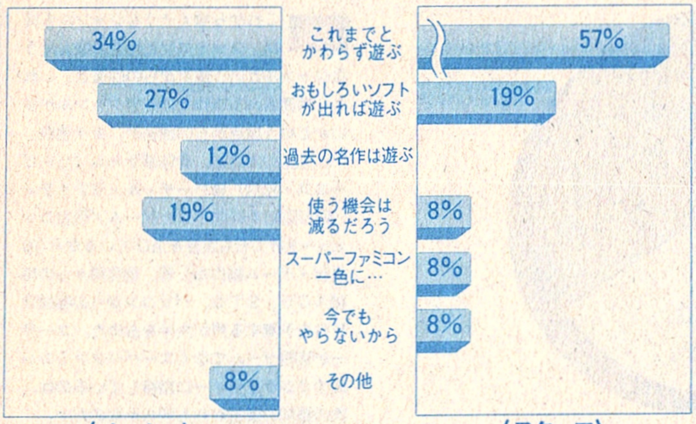
分析 スタッフでは10,000円前後を予測する声が多く、12,000円以上を危惧する声も。一方メーカーに11,000円以上を予測する票は1つもない。本体すら発売前の「これから」の市場であり、ユーザーに絶望感を与えかねない高額は意図的に回答を避けたのか。それ以上に大きな要因は多分、メーカーがファミコンで経験したのは一部を除き、高くて8,000円台だということ。10,000円以上が適用するかは未知であり、とりあえず現段階では10,000円を上限額と設定しているのでは？しかし、ファミコンでのソフトの容量と価格の比率をそのまま適用してスーパーファミコンソフトの価格を設定すれば、10,000円は楽に越えてしまう。ハードの許すまま、さらに大容量化を進めれば、破格の高値とならざるを得ない。この関係を打破し、大容量を安価で…となるとCD-ROMしかない!?

本文中、敬称は略させていただきました。ご協力ありがとうございました。

ファミコンのこれからは?スーパーファミコンの出来は?

スーパーファミコン発売後、ファミコンはどうなるんだろう、ソフトは今までのように発売されるだろうか?
スーパーファミコンは本当にいい出来なんだろうか?一番気になる2点についてアンケートしてみました。

▶ファミコンをどうするか



分析 仕事をはなれてプライベートでスーパーファミコンを買った時にファミコンはどうするか?という質問に対する回答。中央の軸は語感に曖昧さが残るが、基本的には上から下にファミコンへの積極性が減るとみてほしい。「これまでとかわらず遊ぶ」と「おもしろいソフトが出れば」はほぼ同義とも考え得るが。この中で「過去の名作は遊ぶ」がメーカーにのみ見られること、「使う機会は減るだろう」がメーカーに多く見られることに注目。メーカー勤務者は、(プライベートで)ファミコンからの離脱がはやいか?と思わせる。一般のユーザーより、従来のファミコン市場への不安感が大きいか?

VOICE メーカー

●まだファミコンでプレイするゲームのほうが多い(テクモ・辻)●開発用に改造する(メーカー勤務)●あまり遊ばなくなるかもしれないが、まったく遊ばなくなることはないと思います(メーカー広報担当者)●過去の名作はまだ遊びます(フェイス・香取)●まだこれからも良いソフトがでる(セタ・日下部)

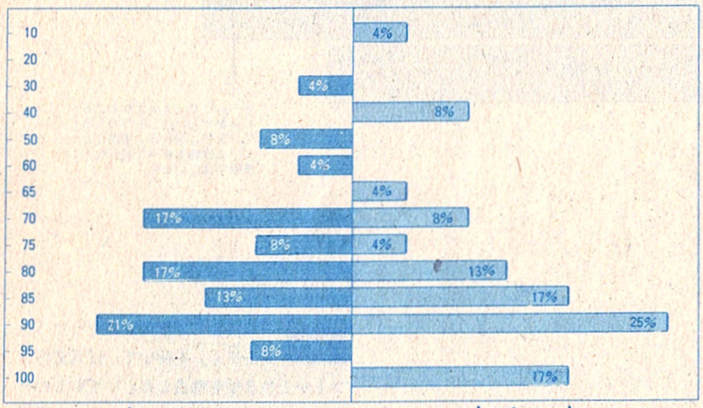
VOICE スタッフ

●よっぽど良いソフトが出れば使うでしょう(原ロー也・ライター)●仕事だからまだまだ使いまーす(黒須・ライター)●押し入れの友と化すでしょう(大浪・ライター)●今までどうり、変わらない(赤松・ライター)●たまに温泉で遊ぶ(マッキー・編集部)●これ以上TVにつながらないぞ(根本・編集部)

ファミコンはどうなる?

●買い取り屋が出てきて、台湾などに売りつける(メーカー・開発担当者)●ファミコンユーザーのすべてがスーパーにうつるとは考えられないので、小さくはなるが一つの市場として成り立つ(メーカー勤務)●セガマークIIIのようになる(作山・編集部)●じわじわ地味になり消える(田尻智・ゲーム制作者)

▶スーパーファミコンを採点すると



分析 採点は個人によってほぼ3つの傾向に分かれた。①ハードについてのみの採点②ソフトについてのみの採点③ハード・ソフト合わせての採点だ。①は全体的に低く(40~70点が中心)、②はかなり高め(80~90点が中心)の結果を得た。③はその中間といったところか。スタッフの中には100点をつけた人が12%いたのに対し、メーカーは0、逆にスタッフには10点をつけた人も。メーカーは、ソフト制作上の苦労やハードの制約が理解できてしまい、全体的にそこそこの点をつけ、お茶を濁した感がある。それに対しスタッフはユーザーの立場から率直な点をつけたようだ。

VOICE

●ソフトの値段が6000円台になったら100点あげる(金子・イラストレーター)●コスト等から考えて、これは満点に近いと思います(セタ・日下部)●最終仕様のハードはさすがにすごいから90点(成沢・ライター)●63.47%意味不明(黒須・ライター)●ソフトの方でボタンを4つも使わせなければ、ハードとしてはほぼ満点(とみさわ・ライター)●現状では70点。でもこれから100点に近づくでしょう。要はソフトしだいです(メーカー勤務・男25歳)●89点。あたり前かもしれないが、任天堂さんくらいしかまだ機能を使いきっていないから(ビーピーエス・松村)●ハードは80点。ソフトは30点。展示会で見たものにかぎってですが(メーカー勤務)●本体の外観のデザインは60点、ハードとしての性能は90点、総合的な印象では80点というところでしょうか(捧剛・翻訳家)●開発しにくい。メガドライブ、PCエンジンとの違いがあまりない(メーカー・開発担当)

プラスアルファアンケート NO.1

●ファミコンが15,000台普及した今スーパーファミコンを発売することは

●昨今のハードから見るとファミコンでは限界にきてると思う(メーカー広報担当)●新ハードは必要不可欠(作山・編集部)●ゲーム自体をおもしろくする為にはハードの性能に頼るしかない(CBSソニー・清本)●ファミコンとの両立て市場を活性化していくと思う(ココナッツジャパン・土居)●技術とプレイヤーの要望が高まった結果だと思う。商売として見るとむしろ遅かったかも(とみさわ・ライター)●時代の要求についてこられなくなったファミコンを補うためにスーパーファミコンが出たのだと思う(セタ・日下部)●進化は人類の命題でもある(ニチブツ・三浦)●ファミコンのみのユーザーというのはもっとすごいデカキャラを…というのとは違う層だと思う。ファミコンをバージョンアップさせてマニア層をねらうのはまちがっている(杉森建・漫画家)

●11月21日に発売することは

●年末商戦に合わせていい時期。去年のクリスマス、ゲームボーイの売切れを思い出す(マッキー・編集部)●オモチャ業界のマーケットを考えれば当然。12月はクリスマス、正月は子供がお金持ち。供給が心配(ハルク・編集部)●遅い。明日にして欲しい(手塚一郎・小説家)●ちょうど他社ハードの話題が薄れてきている。狙ったのではないだろうがいいタイミング(セタ・日下部)●行列を作るにはちょっと寒いぞ!(ニチブツ・三浦)

●スーパーファミコンに何を望みますか

●簡単な業務用ソフト、例えばワープロ、スケジュール管理等ができれば良い(ビーピーエス・松村)●25万円くらいでワープロとしての機能を!(中田宏之・ライター)●AV機器のオートリモコン、グラフィックエディター(作山・編集部)●通信、電子メディアカタログなど様々な拡がりを(メーカー広報担当者)●書籍の代わり。3000円位の辞書や百科事典等。CD-ROMが不可欠で、ソフトのコストダウンが不可欠だが(成沢・ライター)●ユーザーもほとんどゲーム目当てで、それほど他のコトに関して意識は高くない(メーカー勤務)●基本的にゲーム以外を考えてはいけない!(ニチブツ・三浦)●コンピュータとして考えれば可能性は無限にあるが、現在のライセンス契約方式ではゲームソフト以外開発できないのでは(ソフトウェア興業・竹内)●可能性はあると思いますけどゲーム以外は望みません(マッキー・編集部)

スーパーファミコン 私はこう予測する
ソフトについて予測する

文/田尻智

最近、コンピュータ関連業界で、よく話題になるバーチャルリアリティ。僕は、これこそスーパーファミコンのキーワードのひとつだと思っています。

バーチャルリアリティとは、仮想空間とか仮想現実を指す言葉で、世界的にみても、その研究開発は、始まったばかりの段階です。ですから、バーチャルリアリティの概念自体が、つい最近できたことになりますね。

しかし、考えてみてください。ビデオゲームは、その歴史が始まってからずっと、架空の現実、虚構の世界を楽しむ、遊び道具のひとつだったのです。「ドラゴンクエスト」も「スーパーマリオ」も、現実の向こう、コンピュータの画面のなかにある、もうひとつの世界でしたよね。

とすれば、アメリカでは、二十一世紀の重要技術に位置付けられているバーチャルリアリティの、もっとも一般性のある活用方法は、ビデオゲームといえると思います。

そういえば、90年9月10日の日本経済新聞に、「人工現実感とテレイグジスタンス(遠隔臨場感覚・制御)」の研究委員会が発足する、という記事が出ていました。東京大学、通産省工業技術院などに加えて、東芝をはじめ、大手企業25社が参加していますが、もちろん、このなかに任天堂もはいっています。これから、任天堂のバーチャルリアリティへの関心の高さがうかがえます。

であれば、ハードウェアとしても優れているスーパーファミコンに、バーチャルリアリティへの期待をしないわけにはいきませんね。すでに答えは、出始めている、といえます。じき発売になるスーパーファミコン用ソフトの「ポピュラス」や「シムシティ」は、仮想現実をヒントにした新作ゲームなのですから。

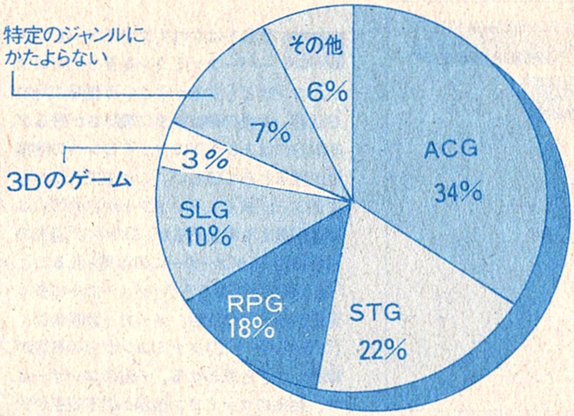
それから、パワーグローブにも、注目です。パワーグローブは、バーチャルリアリティ用インターフェイス、"データグローブ"をファミコン用に作りなおしたものですが、プレイヤーの手の動きを、こまやかに伝えることができるので、優れたインターフェイスとして、スーパーファミコン用に発売される可能性もあるでしょう。そのとき、どんな対応ソフトが出てくるのか、楽しみです。

なんだか、漠然としていて、よくわからない話かも知れませんが、「一般の人々が、最先端の技術を、手軽に触れることができる可能性」にみちた家庭用ゲームマシンなんだ、これを言いたかったのです。

ゲーム内容について聞きました

いくらハードの性能が良くても、いいソフトが出なければ意味がない。これまで見たソフトの魅力と、これから出るソフトの展望について語ってもらった。今まさにゲームの企画開発を進めているメーカーからの意見もあり。

▶ジャンル別

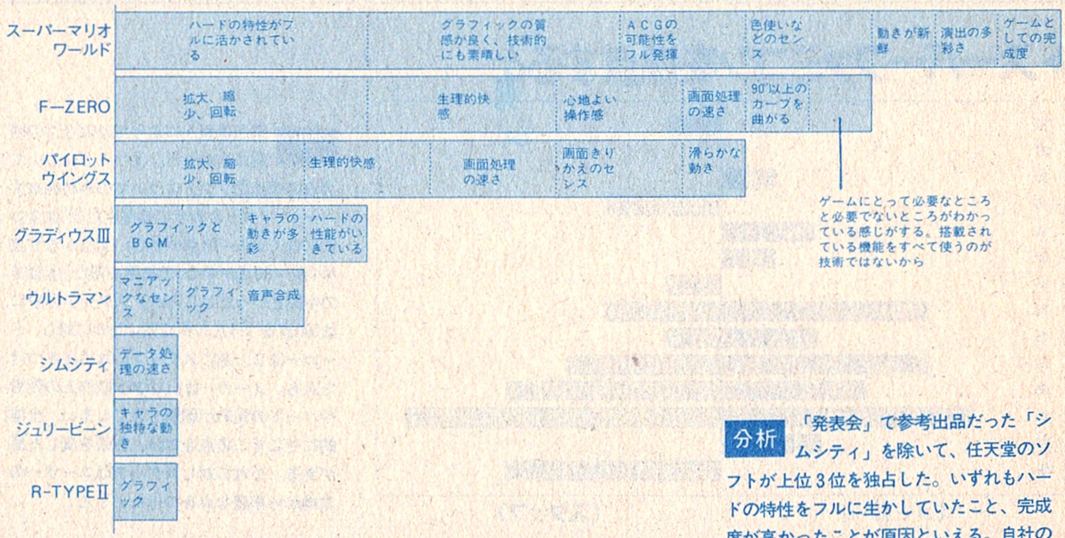


分析 これから増えそうなジャンルを質問。ファミコンと比べて増えそうなジャンルという論点からの回答と、これから発表される新作ではどのジャンルが多いかという論点からの回答が、少々混在。「その他」の内訳は、●体感ゲーム(ビーピーエス・松村)●バーチャル・リアリティ(仮想現実)を概念としたゲーム/現在コンピュータ界で最も注目を浴びているから(田尻智・ゲーム制作者)等。業務用からの移植ACG、STG、パソコンからの移植RPGを予測する声が大半を占めた。ユーザーが移植ゲームでなくスーパーファミコンのオリジナリティーに期待しているのは、次の質問の回答からも明らかなのだが。

VOICE

●ACG、STG…手っ取り早く機能を活かせるから(ホットビィ・栗山)●業務用のACGの移植…スプライトの増大や、回転・縮少機能をふんだんに使用したものが出てくると思われるから(ビーピーエス・松村)●ゲーセンの移植STGとパソコンの移植RPG…サードパーティーに業務用メーカーが多くファミコンでは無理とされてきたユーザーの移植希望ソフトが実現に向かう(杉森建・漫画家)●RPG…売れ筋だから(ユース・吉田)●フロントビューのゲーム…回転拡大縮少ができるから(IGS・開発担当者)●リアルタイム型SLG…ユーザーのゲームにさける時間の制限と流れるようなゲーム展開が必要とされてくると思うから(イマジニア・開発担当者)●様々なジャンル…ゲームを考えるにおいては、ハードの性能よりもゲームコンセプト自体の問題だと思う(ココナッツジャパン・土居)

▶魅力ソフト



分析 「発表会」で参考出品だった「シムシティ」を除いて、任天堂のソフトが上位3位を独占した。いずれもハードの特性をフルに生かしていたこと、完成度が高かったことが原因といえる。自社のハードとして、早くから有効な利用法を知り得た任天堂とサードパーティーとの溝の深さを露呈する結果となった。今後、サードパーティーがいかにこの溝を埋めることができるか? ここにスーパーファミコンの成功のカギは隠されている。完成度という点で期待された「ポピュラス」の名が挙がっていないのは、デモプレイでは、出来の良し悪しが判断しづらかったためと思われる。

メーカーに聞きました

ソフトの開発、どこに力が入りますか?

●アクションゲームにストーリーを持たせ、それに負けないグラフィックを。(CBSソニー・清本)●力配分の問題ではなく、オリジナリティーのある商品を今まで通り開発して行く(ココナッツジャパン・土居)●グラフィックの鮮かさと躍動感を表現できたことに満足している(カプコン・人見)●スプライトの重なり、16キャラが並べられる事(メーカー開発担当者)●サウンドと総合的なリアルさ(ホットビイ・栗山)●歴史シミュレーションゲームをスーパーファミコンで開発すること(光栄・高津)

ACG…アクションゲーム/STG…シューティングゲーム/SLG…シミュレーションゲーム/の略です

コントローラーをめぐって

ボタンに4つの鮮やかな色がつき、L、Rボタンという新機軸のボタンも登場して、ひときわ目をひくコントローラー。異和感のない使い心地こそ良いコントローラーの必須条件。使った印象をきいてみました。

▶4つボタンは

便利	慣れれば	難あり	その他	無回答
14%	24%	48%	10%	4%

分析 目新しさの一つ、4つボタン。これが生きるも死ぬも、今後のゲーム内での使われ方、設定のされ方にかかっている。これ当然。とりあえず、プレイした中での印象を回答してもらうと、とっつきにくさを訴える声があまりに多いのに驚く。慣れだけで解決するのだろうか？

▶L.Rボタンは

便利	それなりに便利	慣れれば	難あり	意味ないか？	その他	無回答
28%	13%	10%	10%	15%	7%	17%

分析 4つボタンに比べると好意的意見が多い。ただ、L，Rボタンを使用させるゲームがまだあまり多くない為、未体験で答えられない人（無回答）も目立つ。さらに、このままなら使わなくても良いのでは？無意味では？の声も。何か新しい方向性をうちだして欲しいもの

VOICE 4つボタン

●ゲーマーはすぐ訓れる。一般人はついてゆけない(フェイス・香取)●指1本で扱える限界はボタン2ケだと思ってる。4つボタンを知り、指の移植をしようかと思った。(とみさわ昭仁・ライター)●アーケードで使用しているので大丈夫(ユース・吉田)

VOICE L.R.ボタン

●微調整みたいな意味しかないみたい（さとみ・ライター）●コントローラの持ち方が制限されそう（手塚一郎・小説家）●ピンボールにはもってこい(フェイス・香取)●この2つだけを使うSTGが出ると、やりやすいかも（菊池・ライター）

メーカー'S VOICE

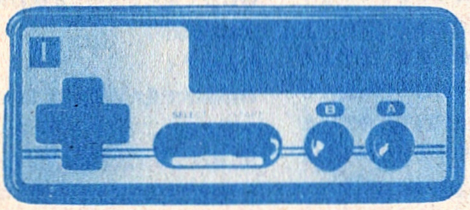
ソフト開発上、ボタンについての留意点
●ボタンに使われないようにする（ホットビィ・栗山）●操作が複雑にならないように(トンキンハウス・志水)●ボタンは多いにこしたことはない！(ニチブツ・三浦)●隠しコマンド(イマジニア・開発担当者)

プラスアルファアンケート NO.2

●これまでにないゲーム、どんなのが出る？

●フライトシミュレーションなど高速計算を要するもの（メーカー勤務）●クイズものなどに期待(メーカー・開発担当者)●パソコンみたいに言葉をキーボードで打ち込んで対話するようなもの(中田宏之・ライター)●通信機能をいかした、大人数でやるゲーム（清野・ライター）●見てて酔いそうになるゲーム（野安ゆきお・編集部）●アメリカで人気のフライトシミュレーション的なもの（メーカー広報担当者）●RPG(ごっこ遊び)からさらに進化した凝似現実、人工現実感を感じさせるようなゲーム(ポニーキャニオン・松本)●音が重要な鍵になるようなゲーム（CBSソニー・清本）●人生金魚（僕の企画）(ホットビイ・栗山)●目が悪い人がモニターから離れてプレイしても差し仕えないゲーム。こういうコンセプトでもゲームは作れるはず(成沢・ライター)●人間成長シミュレーション(原ロー也・ライター）●3Dシューティング＋フライトシミュレーター(金子統・イラストレーター)●ポピュラス風の環境作成形(メーカー勤務）●刻々と状況が変化し続ける臨場感あふれるRPG（赤松・ライター）●リアルな凝似体験ソフト。ダイビングとかサーフィンとか（マッキー・編集部）

コントローラーの大きさを比較してみると



ファミコン

1(ヨコハバ)と換算すると



PCエンジン

約1.1



メガドライブ

約1.3



スーパーファミコン

約1.2

すべて実寸の約$\frac{1}{2}$です。

コントローラー自体の大きさを、他の3つのハードと対比してみると、およそ上の写真のようになる。✚ボタン、セレクト、スタート、4つボタンの大きさはファミコンと同じ大きさだが、コントローラーの回りがややふくらんだ感じになるのだろうか。掴みやすさと操作のしやすさから比べると、まずPCエンジンは✚ボタンが斜めに入りやすいが、使いやすい大きさではある。メガドライブは、ボタン類が他のハードより少し大きいせいか、コントローラーはやや大きめになっており、その点では操作しづらいものになってしまっている。こう比べると、今まで通りのポジションと操作感で十分と考えるのが正解だろう。

読者の声を緊急電話取材してみました、さて〜

写真で見たスーパーファミコンの第一印象は？

●ファミコンよりカッコよくなった。スッキリしたと思う。（宮崎県・ぷうかJrターボ・16歳）●私はファミコンのデザインの方が好き（広島県・藤田さやかの妹）●あんなもんかな…期待はしてるけど、高性能なのは当然!!ずいぶん待たされたからね（神奈川県・上沢咲子・24歳）●将来的にAV機器をコントロールする機能を持つなら、AV機器にあわせて黒っぽくしてほしかったですね（愛知県・全開のキム・28歳）●デザイン的には、高級感が漂って最高（大阪府・橋倉昌克・23歳）●ボタンに色がついたのはいいけど、ファミコンの方が好きだな…（京都府・森本賢史・11歳）●カドがとれて、好感の持てるデザインだ。けどPCエンジンに酷似してる（神奈川県・船津歩）●パソコンも持ってるんですが、パソコンに比べると子供っぽい感じがします。（岡山県・片山健一・37歳）●小さそうだなあと思った（奈良県・小谷玲樹・15歳）●きれい（徳島県・森美恵・18歳）●ボタンの色がかわいらしい。けど、あっさり大人らしくした方がいいと思います。（東京都・布施光江・38歳）●いいじゃないですか!!ソフトもすごそうだし（東京都・清水浩善・25歳）

♥本体の第一印象を聞いてみたところ、ファミコンの方が好き、という人とスーパーファミコンの方がかっこいい、という人と半々。中学生以下の諸君にはファミコン支持者が多かったようです。逆に、20歳以上の大人の中ではスーパーファミコンの評価が圧倒的に高く、上位機種としての高級感訴求は、高年齢層を中心に受け入れられた、と言えそう。その分、「ファミコンらしさ」がなくなり、低年齢層では拒絶反応が。でも、ここがどうしても嫌い！という意見はなかったしほぼ万人向けのデザインと言えそうです。

友だちの間で評判はどうですか？

●「おまえ買えよ」とか、「買ったら貸してね」とか、なんだかんだ言ってよく話題になってます。みんな、お金があったら買うんだろうけどね…（埼玉県・長沢守・14歳）●「思ったより安かった」っていう評判。（愛媛県・山本克幸・16歳）●性能的に良さそうだ、と期待してる人が多いですね。何かおもしろそうなことができる気がする…（橋倉昌克）●男の子の間ではすごく人気があるみたい。女の子の間でも時々話題になる。「ほんとに出るんだねー」って、楽しみにしてる子も多いですよ。（北海道・清水そのみ・13歳）●マリオが人気ある。けどみんな、高くて買えないって言ってる（森本覧史）●周囲は冷静で、それ程大騒ぎはしていません（片山健一）●周囲にゲームをやる人があまりいないので…ふれまわってはいるんですけれど…（上沢咲子）●欲しがってる友達は多いけど買うつもりの人は少ないかも（千葉県・たこＱ２号さん・19歳）●容量が大きくてすごそう、っていうのが話題の中心。けどその分、ソフト１本の制作に時間がかかりそうだ、って余計な心配もしてしまう（小谷玲樹）

♥それ程話題になってないよ、という意見も少々あったけど、やっぱり大半の人にとってはスーパーファミコンは気になるものみたい。悪い噂はたっていないようですし、前評判は上々ってところですね。

高いと思いますか？

高い……32％
安い……12％
妥当……56％

●妥当な値段ではないでしょうか？（岩手県・石井みち子・50歳）●妥当。子供だったらキツイだろうね。（たこＱ２号さん）●少々高いが、やはり妥当だと思う。（清水浩善）●ファミコンと比べて、機能のわりに安いんじゃないかな？もうお金もたまったよ！（森本賢史）●内容から判断すれば安いと思うけど…働いてないから、キツイですよ（千葉県・佃煮・18歳）●25,000円−200円がPCエンジンの値段だってことを考えると、高いとは思わない。キツくないよ。（山本克幸）●小学生にとっては高い（長野県・樽見浩司・12歳）●高い！（愛知県・岩田亮平・9歳）●ちょっと高い（大阪府・山本博嗣・11歳）●あとあと出る周辺機器のことまで考えると安いと思いますよ（愛知県・K・ミャヒーナ・20歳）

♥性能を考慮して、あるいは他ハード（特にPCエンジン）と比較して、「妥当」と答えてくれた人が多かったようです。が、実際25,000円払えるか？という質問になると、小学生から社会人まで90％の人が口を揃えて「キツイ」との答え。ずっと前からおこづかいをコツコツと貯めていた人だけがきつくないよ、と余裕をみせているけど、大変だったんじゃないのか？貯めるのも。「少々キツイけど、性能から考えれば高くはないし、欲しいものだからお金貯めて買います。」っていうのが過半数の意見でした。頑張ってね。

ずばり、買いますか？

●買う。もう予約もしてある。３番目だよ（森本賢史）●ちょっと高いし、今はまだわからない（森美恵）●お金があったら買う（長沢守）●とりあえず、ウィズやドラクエⅣで遊んでいて、様子を見ます。今後のソフト次第ですけど、期待してます（K・ミャヒーナ）●買う!!（佃煮）●買うけど、地方だから実際手に入るのは12月初旬になると思う（山本克幸）●いずれ買うつもりでいるけど、今すぐ欲しい！とは思わない（大阪府・和田誠司・15歳）●買いますよ！会社にはもう、11月21日の休暇届だしてありますから。（上沢咲子）●買います。ただ、本体がディスカウントショップ等に安く出回るようになって、ソフトのラインナップもある程度揃ってからですね（橋倉昌克）●予約済です。今年の初めに予約したのですが、さらに半年前から予約してた人もいて、20〜30番目です（布施光江）●買うと思うよ（愛知県・山本修平の兄）●グラディウスⅢの出来を見て決めようと思っています。マニアックでないゲームの移植も考えて欲しいです（全開のキム）

♥予約もバッチリ、お金ももう貯ったから発売当日に買う、という人は10人に１人くらい。ほとんどの人が、欲しいとは思っていてもお金がないから…と思案中のようでした。もう少しソフトのラインナップが揃うまで様子を見てそれから判断する、本体が安くなるまで待つ、と冷静な意見も。けれど、半年以内には買う、という人が74％。過半数を占めました。

欲しいソフトはどれですか？

スーパーマリオワールド

●いままでのシリーズが面白かったから、期待してる（樽見浩司）●マリオ３の時に画面がきれいになったなあと思ったんだけど、今回はもっときれいそうだ。トラップも豊富そうだし、何よりマリオがかわいい（山本克幸）●マリオのブランドなら、ある程度のレベルは期待できると思う（K・ミャヒーナ）●オリジナルだから。単に移植もの、っていうより魅力を感じる（長沢守）●今までのマリオシリーズがずっと面白かったから（山本博嗣）●特別欲しい!!ってわけじゃないけど、本体と同時発売だから買っちゃうかも…（上沢咲子）

F−ZERO

●必勝本の記事を読んだら、スピード感があって面白そうなゲームだな、と思った。（橋倉昌克）●対戦モードがないレースゲームなんて…対戦さえあればいいのに（全開のキム）

パイロットウイングス

●自分で飛んでる感じが味わえそうですね（船津歩）

シムシティ

●必勝本で見た画面写真では、パソコン版よりすごそうだと思った（和田誠司）●パソコン版で遊んだことがあるから興味がある（ぷうかJrターボ）

ファイナルファイト

●業務用とかわらないと聞き、楽しみ。業務用が好きだったので（森本賢史）

♥他には「ポピュラス」「ガデュリン」「超魔界村」「新・ゼルダの伝説」「飛龍の拳Ⅳ」に期待の声があがってました。まだタイトルが発表されただけのゼルダ〜や飛龍〜もチェックされているとは…スーパーファミコンへの関心の高さが垣間見えるようです。

　さてさて、欲しいソフトは見えてきましたか？発売まで１ヶ月強。もう１回必勝本しっかり読んで、自分なりのスーパーファミコン対策、じっくり練って待ちましょう！最後にご協力くださった読者の皆様どうもありがとうございました。

もーすぐ
スーパーファミコン
発売記念特別企画

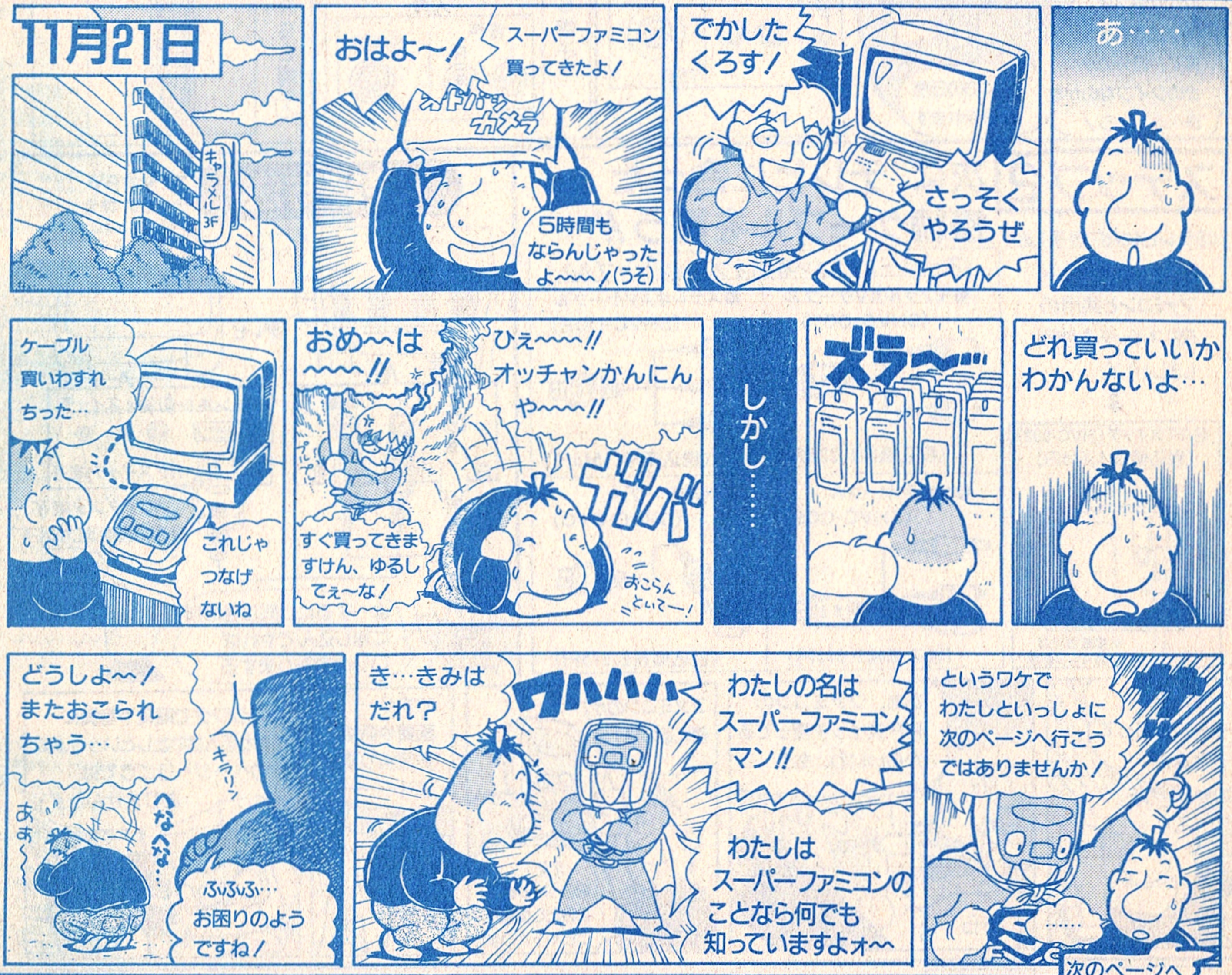
役に立つ

機械オンチのあなたのために
大図解解説マンガ!!

1回こっきりの
企画だよん!

買うまえに絶対これを読むんだ!! SFC(スーパーファミコン)はこうやって楽しもう!!

by 金子統



次のページへつづく



スーパーファミコンのセット内容

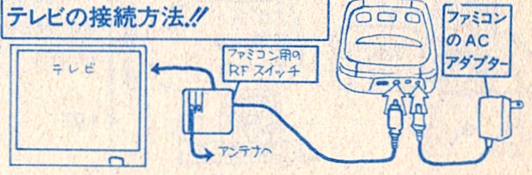
- スーパーファミコン本体(SHVC-001)1台
- 専用コントローラ(SHVC-005)2個



注意!

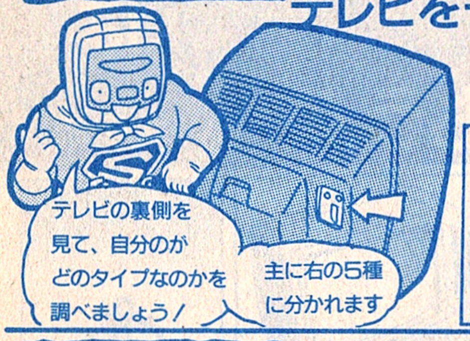
◎スーパーファミコンにはACアダプターやRFスイッチは付いてない
○ただし、ファミコン用が使用できる。
◎ツインファミコンのACアダプターは使えない!

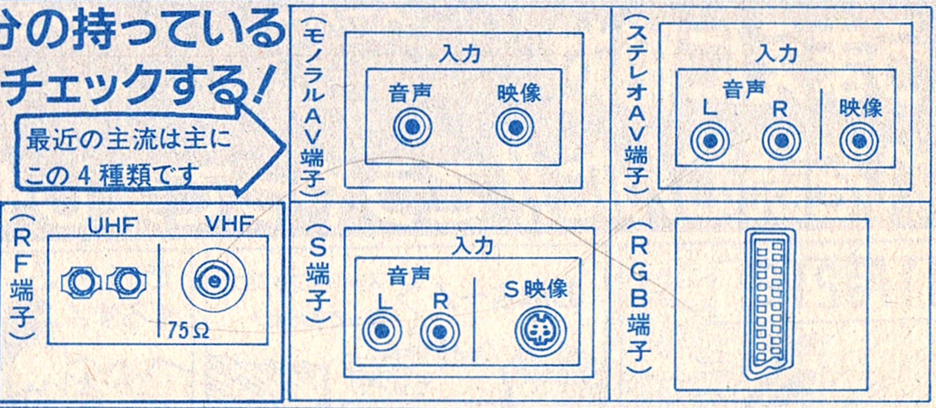
一番簡単なスーパーファミコンとテレビの接続方法!!



基本編 これをやらなきゃゲームができない!! テレビとスーパーファミコンを接続しよう

ステップ1 まず、自分の持っているテレビをチェックする!



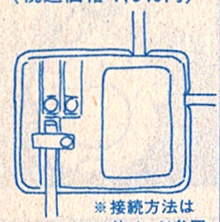


ステップ2 次に、テレビに合った接続ケーブルを買う!!

◎テレビにRF端子しか付いてなかったら、ファミコンと共用のRFスイッチを使用しましょう!

⬇

⊙RFスイッチ(HVC-003)
(税込価格 1,545円)



※接続方法は前ページ参照

<スーパーファミコン専用オプションケーブル>

●モノラルAVケーブル
(SHVC-007)

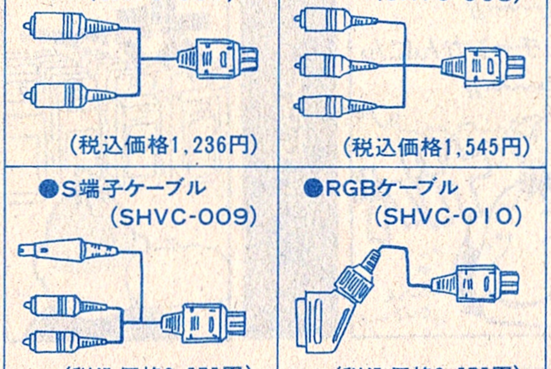
●ステレオAVケーブル
(SHVC-008)

(税込価格1,236円)

(税込価格1,545円)

●S端子ケーブル
(SHVC-009)

●RGBケーブル
(SHVC-010)

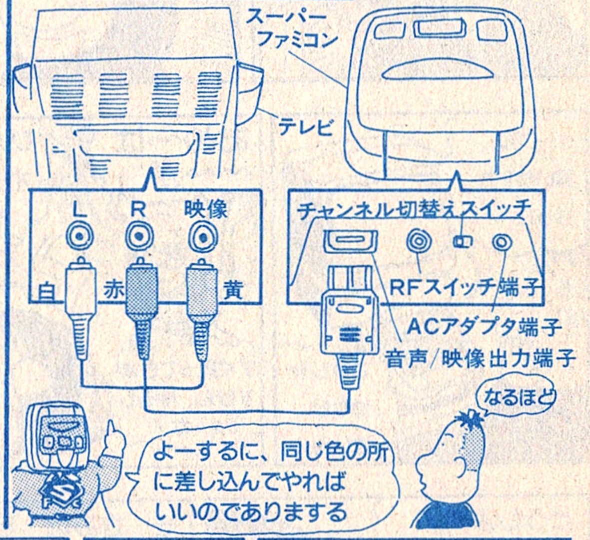


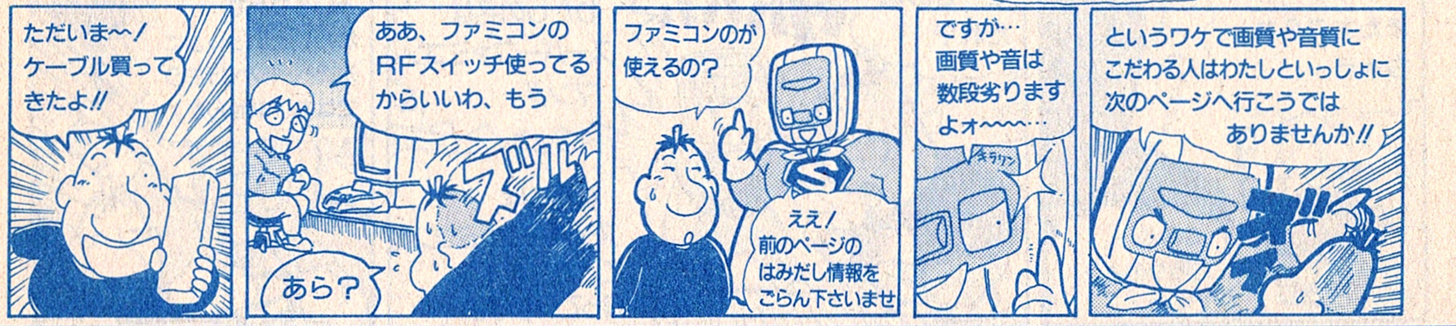
(税込価格2,575円)

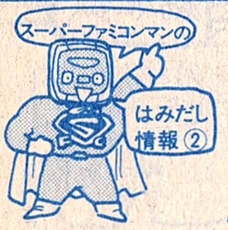
(税込価格2,575円)

接続方法

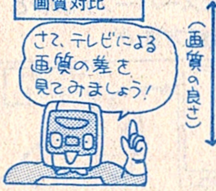
ステレオAV テレビの場合



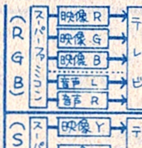




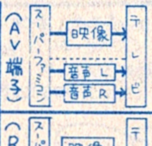
各テレビの画質対比



(画質の良さ)
- RGB
- S端子
(映像分解処理)
- AV端子
- RF



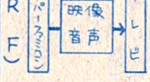
映像を、光の三原色レッド(R)、グリーン(G)、ブルー(B)の3色で分解した信号を直接テレビに伝送している。解像度は4種の内で最高。



同じコードを通る輝度と色の信号が互いに干渉して画像を乱している。だが、音声信号は別のルートを通るため、RFよりはるかに画像な鮮明。



輝度(Y)と色(C)とに分解した映像信号を直接テレビに送る。RBGとは全く別の方法て映像の分解をしているが、画質的には大差はない。

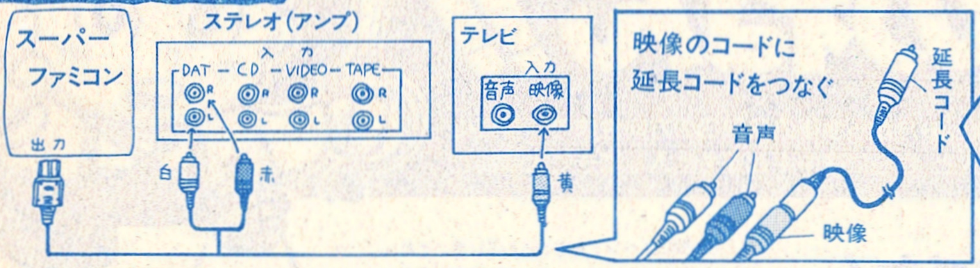


映像も音声も同じルートを通るので信号の干渉が起こる。しかも一度RFスイッチを通り、テレビと直接つながってないことも画質低下の原因

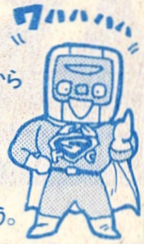


応用編 こだわり派のあなたのために！ AV機器に接続しよう!!

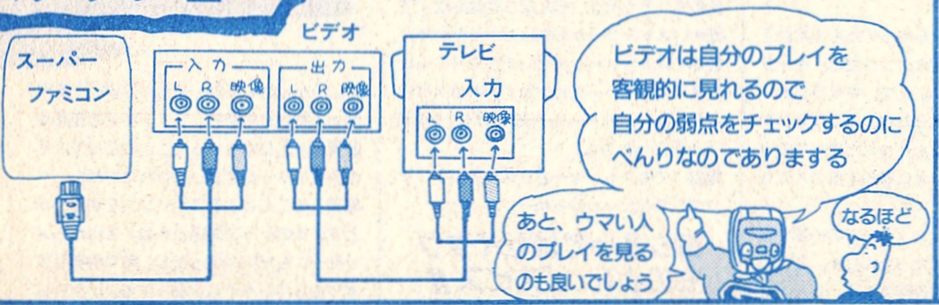
ステップ1 ステレオやミニコンポにつなぐ！

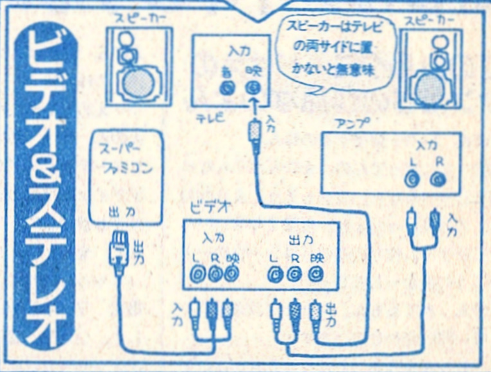


◎より鮮明な画像でゲームを楽しむにはやはりスーパーファミコンから直接テレビに映像入力したいものでありまする
◎ビデオを通したい場合はまず、ビデオに入力しましょう。



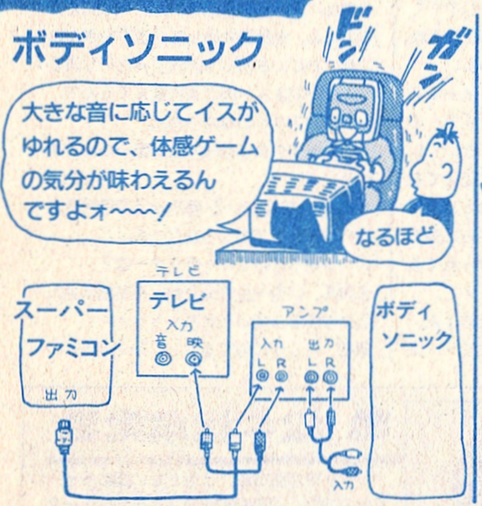
ステップ2 ビデオにつなぐ!!





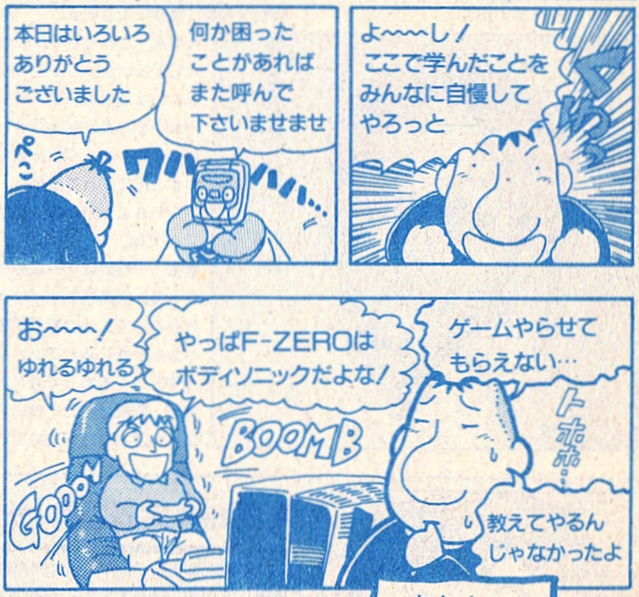
ステップ3 その他の機器!!!

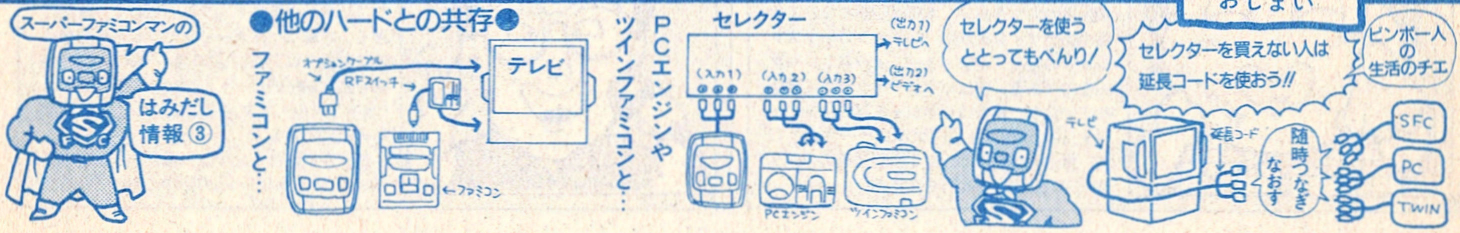
ボディソニック



ビデオプリンター



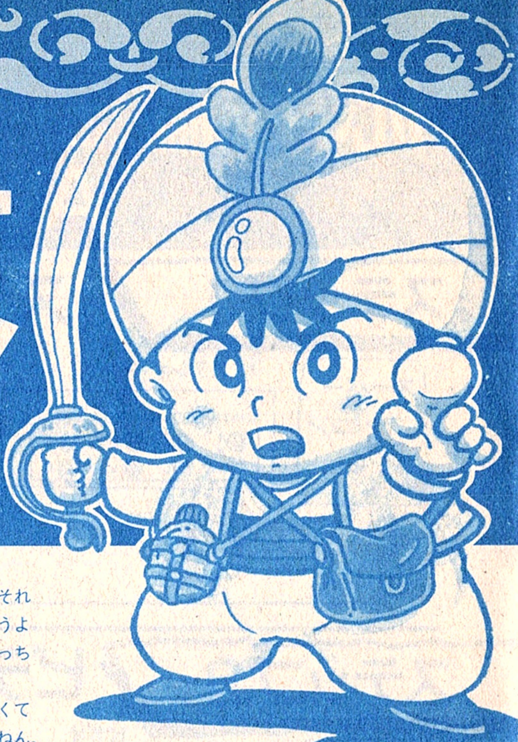




虹シル発売記念

虹シル製作者である2人が語り明かす

ゲーム作りってハマルのねん!!



えのんと亀仙人松っちゃんが、虹シルの楽しみ方から今後のRPGの方向性まで、多岐にわたる対談を展開します。おしゃべりな2人と、さらに途中キム皇も乱入してきて大混乱!?

虹シルメイキングなのねん

虹のシルクロードはえのサンたちの作品なのよん

えのん　いやー緊張するのねん。

亀松　なに言ってんの。えのんがそんな口調でしゃべるなら、ワシもそうしようかねえ。でも長かったよね。苦節2年半、やー、やっぱゲーム作りの道のりはシルクロードのように長かったんじゃい。

えのん　きてるもん。ジャンプ放送局にいっぱい問い合わせのハガキが。

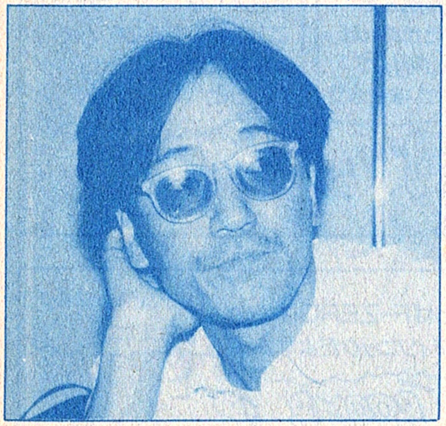
——虹シルを作ることになったきっかけを教えていただけますか？

えのん　最初はメンツ集めから始まったわけなのねん。

——えのサンそこからやってたんですか？

えのん　そう、最初のメンツなの。キャラクターデザインでね。んで、キャラクターデザインだけかと思ったら、そこからシナリオも参加して、なんだかんだやってるうちに、全員がシナリオに参加することになっちゃったのねん。

亀松　ワシも最初はメッセージの一部手直しと、システム直しだったんじゃ。ところがメッセージ以前の段階でもう、いろんな問題が発生してきたんじゃよ。



→亀仙人松っちゃん。ジョン・レノンとおそろの眼鏡を愛用

えのん　それでやりかたが違うんじゃないかってことで松っちゃんちょっと助けに来てよん、みたいなことになっちゃったのねん。松っちゃんなら堀井さんのところでやってるから、えのサンたちよりわかるはずだってことでね。

亀松　一般的にゲームを作るときって、大きなストーリーの流れを作って、その部分部分にイベントを差し込んでいくっていう作り方をするって考えるんじゃが、実際はすごく短いストーリーの流れだけを決めていって、その間にイベントを差し込んでいき、それにそったストーリーを作っていくというようにしないと、つじつまが合わなくなっちゃうんじゃよ。

えのん　そうそう。そんなこと知らなくて細かいストーリーから作っちゃったのねん。最初にストーリーが1センチ5ミリくらいの束でできちゃったわけね。あれはスゴかったなあー。ストーリー決めるだけで構想5ヵ月だったもん。

亀松　でもストーリーとシステムがマッチングしてなかったからねー。

虹シルってばゼイタクものよん、ピスピス!!

——虹シルでしか味わえないような特色ってありますか？

えのん　シルクロードってくらいだから、シルクロード近辺の国々がたくさんでてくるのよん。その国々の特色を強調したよね。建物の作りを変えてみたりしてねん。

亀松　そう、普通のゲームってフィールドとダンジョンくらいの区別しかなくて、それも4種類ずつくらいしか種類がないでしょ。虹シルではそれを各国ごとに変えてるんじゃっ。音楽だってアラビアならアラビア調だし、ガンガン変えてる。さらに画面とかも全部構成が変わるように作られてるから、シルクロードの香りが強い！

えのん　そこは最初から考えてたのよん。えらい？　なんとか旅してるってイメージ出したかったもんね。それには歩いてる時間って長いんだから、フィールドの音楽や風景もかえなくちゃってことになって。その分メモリーがすごい喰われたのねん。

亀松　そこんところでイベントを切るのかどうするのかって問題とかね。それからメッセージもだいぶ切ったし。町の中凝りすぎてるっていうくらい凝ってるよ。ゲームを作ってる人から見れば、「なんでこんなところにこんなにメモリー使ってるの？」ってくらい凝ってるんだから。

えのん　音楽や背景以外に、人々も変えてるのねん。全世界共通して「道具やさんはこれ」「おじいさんはこの人」みたいな決まりはないのよん。国ごとに変えてるんで、ちょっとスゴイのねんのねん。

——キャラクター何枚くらい書いたんですか？

えのん　140くらい？　敵キャラで使用されたのは90弱ってところかなーん。

——コレっていうキャラクターは？

えのん　いやー主人公かね、某M伝の主人公に似てるっていわれちゃうっ！

亀松　たしかに似てるなー。かぶりものが



えのん＝榎本一夫

1953年東京都出身。大学時代は漫画研究会に所属しており、堀井氏やさくま氏とはその頃からのおつきあい。本職は必勝本などで活躍中のデザイン事務所「バナナグローブスタジオ」の社長。デザイナー、イラストレーターなのである。昔はバグボーイクラブに登場していたが、現在は少年ジャンプのボンビーさん、桃太郎シリーズのボンビーさんとして、妙な人気がある。虹シル終了後の今、次作『モンビット』を製作中である。



亀　松＝松本常男

1954年東京都出身。自他ともに認めるビートルズおたく。音楽関係のフリーライターとして出発。少年ジャンプなどを経て、現在に至る。本職はバグボーイクラブなどでおなじみの編集プロダクション「キャラメル・ママ」の社長。趣味のビートルズは、レコード屋の「キャラメル・ママ」を運営していくことで楽しみ続けている。

虹シルが終わった今は、堀井氏らとともに『いただきストリート』の製作に賭けている。

ターバンかちょんまげかって違いだけ？
えのん　そーなのねん。
——馬鹿にされてるの気付いてませんね。
えのん　でもかわいく仕上がってるのよ。
亀松　でも敵がかわいすぎて恐くないってうわさじゃん。
えのん　あいたぶしゅ！

お金儲けは気持ちいいものなのねん、ボンビー！

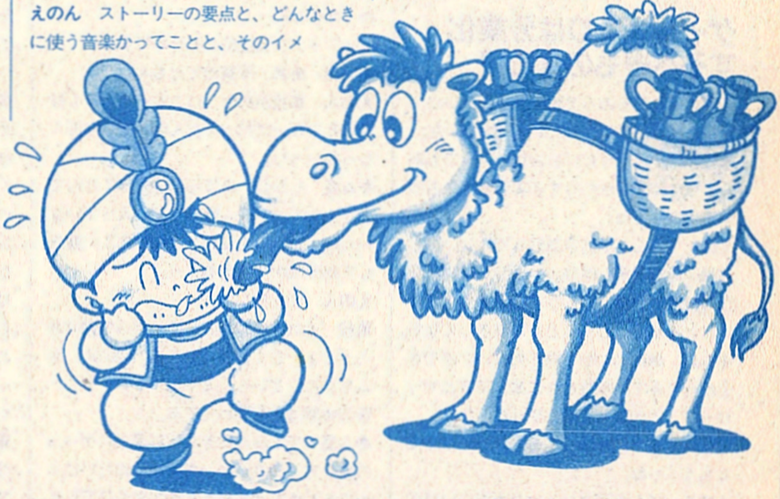
——虹シルをプレイしてみて1番気持ちいいのは何ですか？
えのん　やっぱり商売ゲームだからさー、金儲けしたときでしょ。このうれしさは例えてみると…。
亀松　例えばドラクエの場合、全滅するとペナルティとしてお金が半分になる。たいして価値のあるお金なわけじゃないんだけど、半分になるとガッカリするもんじゃ、その気持ちを逆用してるわけ。お金が増えるとうれしい気分になるじゃろ。
——そういえば突然、豆が倍の価格で売れたりするとすごいうれしいですよね。ところでお金儲けＲＰＧっていうのをウリにしてますけど、あれって最初からあったアイディアなんですか？
えのん　そう、最初から。ただそれは何かを買って増やしてくだけだったのねん。
亀松　わらしべ長者みたいな。
えのん　ただ、お金儲けの目的とか、バトルの目的とかが全然なかったのねん。
亀松　そのへんの調節をワシがやったのじゃな。ただ、もう時間がなかったからいろんなことが直せなかったよね。最初にやっとけばよかったんだけど。
えのん　初めてだったせいもあって、細かいことまで見えなかったのねん。
亀松　まあ、はじめの1歩としては、けっこう秀作じゃよ。でも、もっと入れたいことたくさんあったよなあ。
えのん　ただ、最初はどの程度入るのかとか全然わからずに突っ走っちゃったのよん。
——商売がメインってなってくると戦闘がおざなりになりません？　敵を倒してもお金もらえないし。
えのん　いやいや、そのへんは松ちゃんが調整してくれたのねん。
亀松　戦闘すると、自分の商売のレベルが上がるんじゃ。ライセンスポイントっていうんだけどね。次なる商売ができるようになり、どんどん儲け率の高い仕事ができるようになるわけ。商売に必要な物を入れる袋が買えたり、さらに馬につめるようになったり。どんどん商売の効率を上げてったから、やる側にとっては面白いはずじゃ。
えのん　ＲＰＧっていうのはお買物が楽しいのに、どのゲームでもそうだけど、お金が余っちゃう。こんな矛盾をなくすため、どうやったらお買物が楽しめるかってことで、煮つめ直したのねん。
——敵がお金持ってないってことで、純粋にお金儲けが楽しめるわけですね。
えのん　あと、お金の使い方の駆け引きなんかもおもしろいのよーん。ワープなんかでもね、ドラクエだと呪文唱えればＯＫでしょ。ＭＰ回復も宿に泊まってわずかのお金で回復しちゃう。でも虹シルの場合すごくお金かかっちゃったりして、「こんな所でお金を使うなら歩いて行こう」とか思っちゃうわけね。
亀松　そういう所、自分の生活に密着してるんじゃ。でも、ゲームなんだから自由にお金が使える。これって子供に喜んでもらえると思うぞ。
えのん　今流行してるものって新しいキャラクターが後から後から出てくるものでしょ。ドラゴンボールにしろ、ビックリマンにしろねえ。そういった意味ではアイテムとか後から後から出てくるし、喜んでもらえると思うのねん。音楽もいいし、じっくり味わってプレイしてほしいけどね。1日にどこまで進んだとかじゃなくてー。
亀松　そうそう。お金儲けがしたければ、最初からザクザク儲けれるし、武器買ってドンドン進みたければ進めるし。すごく幅の広いゲームに仕上がってるから、自分がどういう方向に進みたいのか考えるといろんな進み方があるのじゃ。敵を殺して殺伐と進むんじゃないし。
キム皇　あれー、こんちわー！　えのんと松っちゃんじゃん。
えのん・亀松　おおーっ！　キムちゃん！
キム皇　なんの話してんの？
えのん　虹シルの対談なのねん。
亀松　そのうち次回の作品についても話すと思うぞい。
キム皇　わーい、そんなら入れてよー。あてら今、ゲームボーイでジャングルウォーズっていうの作っててねー。宣伝させてよー、友達じゃん。
亀松　あー、あれさー、遅れてるってウワサじゃん。
キム皇　ギクギクッ！



←えのん。ボンビーさんにクリソツで、本屋に行けないとか

虹シルの音楽はとってもスゴくてびっくり

——えーっ、まずは話を虹シルに戻します。
キム皇　ホッ。
——音楽は小林亜星さんですよね。小林亜星さんってゲーム音楽やったのは…。
えのん　初めてだよーん。
キム皇　小林さんとすぎやまこういちさんって昔からの仲間だよね。
亀松　グループサウンズの時代からね。
——小林さんに発注するときってどういうふうにするんですか？
えのん　ストーリーの要点と、どんなときに使う音楽かってことと、そのイメージを書いたメモを渡してお願いするのねん。で、何回も何回も調整してもらうんだけど「小林亜星」という名前を知ってるだけあってね、そーカンタンにいちゃもんつけていいもんかとビクビクしちゃったのね。「いーですからどんどん言っちゃってください」とか言われてびびりながらも言うようになったのよん。それでもちゃんと聞いてくれて。あーいう人がちゃんとやってくれるのはびっくりしちゃったんだもんね。
キム皇　直接会話した？
えのん　直接はしてないのねん。でも音楽はすごくいい感じにでき上がったよん。



虹のシルクロード

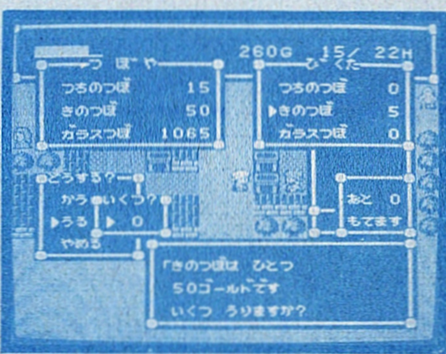
商売で金儲けするRPG

リタルランドでは、大臣のズルーによるむほんが起こって王国がのっとられてしまう。王子であるキミは、リタルランドを取り戻さなくてはならない。味方の大臣によって、王のあかしである鏡が7つに分けられ、シルクロード沿いにかくされていった。7つの鏡を集めるのがこのゲームの目的だ。

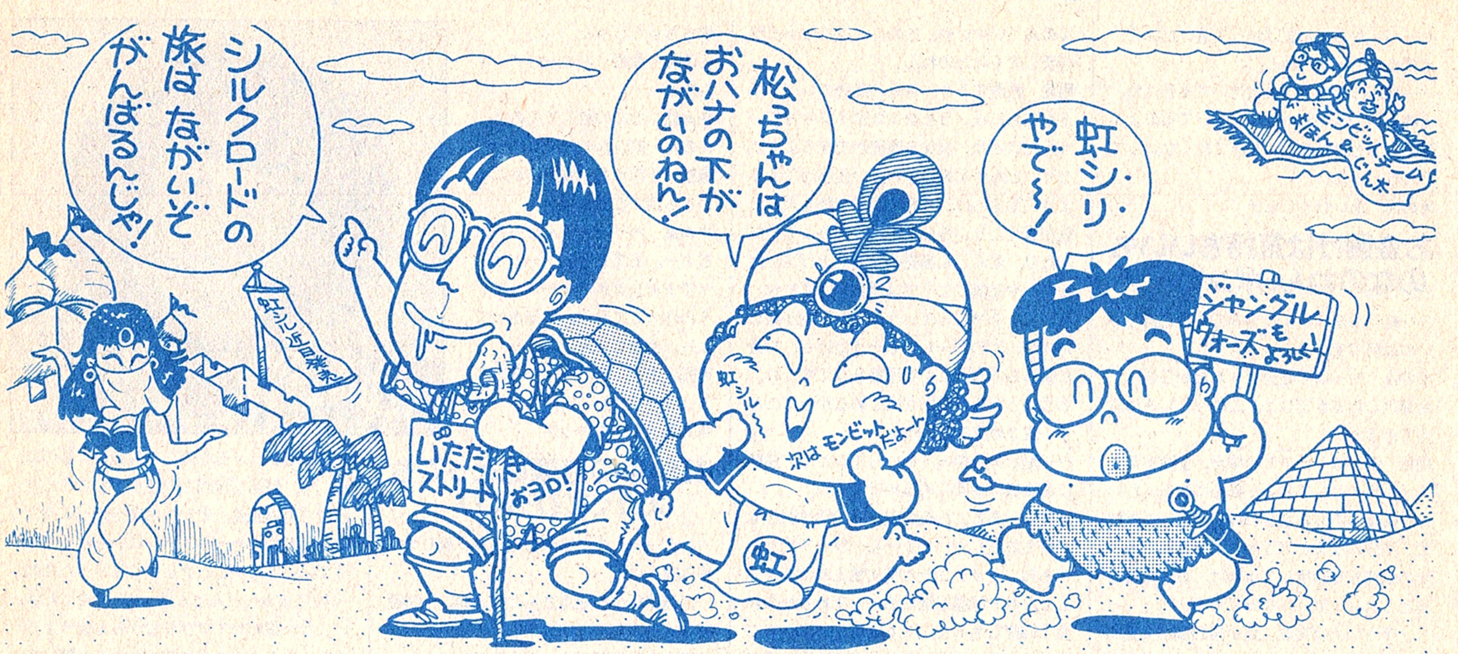
レベルの設定はなく、武器防具を装備することにより、パワーアップしていく。武器防具を集めるためにはお金が必要になってくるので、このゲームのウリであるお金儲けが重要になってくるのだ。つぼや豆などの商売用アイテムが、ある町では安く売っているし、ある町では高く買いとってくれる。今までのように品が同じなら価格も同じというようなことはないぞ。

戦闘ではお金をもらえることはない。レベルアップもないので、経験値を得ることもないが、経験値のかわりにライセンスポイント（ＬＰ）を得られる。ＬＰをためれば、新しい商売を始められるぞ。

キャラクターデザインをえのんが、シナリオの補正、方向づけを亀仙松っちゃんが担当してるのだ。



←アイテムは5個まで持てる。らくだを連れていれば、10個増えるので15個持てる。らくだは5頭まで連れていけるので、最高55個まで持てるのだ



キム皇　ま、プロだからね。
えのん　でもゲームやって聞いてもらえばその土地のイメージってわかると思うのねん。ちょっとテンポが遅いっていう人いるけど、でもゆっくり商売していってほしいから、ピッタリのテンポなのねん。

ゲームづくりはヤリガイあるのねんのねん

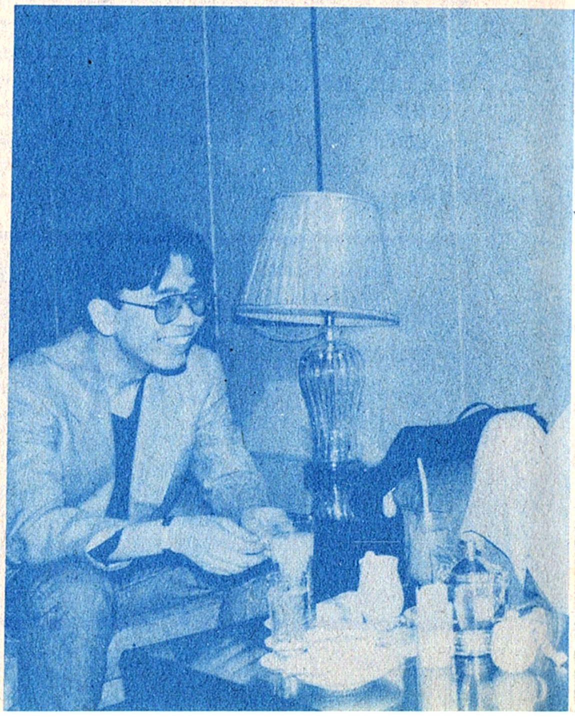
ゲームづくりは分業化するべきものなの?

――ゲーム作るのって映画作るみたいにハマります?　またやりたい!　みたいな。
亀松　確かにやりたいもんじゃよ。でもあんまりに時間がかかりすぎてその他のものが犠牲になるね。
えのん　うん、中途半端じゃできない。
亀松　原稿書きも同じじゃよ。すごい大変な原稿書いた後ってもう2度と書きたくないけど、ちょっとするとまた書きたくなる。
キム皇　単行本とかと同じだね。いざでき上がってみて、本屋とかに並んでるとヤッリー!　とか思ってまたやりたくなる。
亀松　その単行本買ってる人がいたりするともう……ね。
えのん　でも今回はちょっと本屋にいけなかったのねん。
――ジャンプ放送局の単行本ですか?
キム皇　ああ、写真出てたもんね。
えのん　事務所のかべにこんーな大きく拡大したコピーが貼ってあんの。気持ち悪くなっちゃった。
キム皇　しかし、あてらの仲間ってとんでもなくって、ゲーム作ってない人っていないんだよね。みんなわりと儲けてて。貧乏してた時代から考えると…。
えのん　今もビンボー……。
亀松　それは別問題として。だって堀井さんでしょ、さくまさんでしょ、えのん、キムちゃん、どいん、ミヤ王、ヤナケン…。昔の仲間は全員関わってる。
キム皇　でもみんなそれぞれ違ったゲームの作り方してるよね。堀井さんみたいに1人でまとめてっちゃうようなタイプでしょ。それから、FFみたいな作り方。ストーリーがあって、イベントが組み込んであって、ゲームデザインしてる人が別ってやつ。
亀松　桃太郎のさくまさんも全く作り方が違ってて、原稿用紙にストーリーやセリフをガンガン書いてって、ゲームデザインしてる人は全然別の人でしょ。
――どの方法が面白くていいゲームを作り易いんでしょうかね。分業化した方がラクそうだし、いいような気も…。
キム皇　確かにプログラマーがシナリオ書くよりは、シナリオライターがシナリオ書いた方が面白いと思う。例えば、ダンジョン作るのが好きなヤツがいたとして、たしかにそいつの作るダンジョンは面白いだろう。でも、はたしてゲームバランスにかなったダンジョンを作れるかっていうとそうでもないんじゃないかな。
亀松　まあ、それは打ち合わせどおりに作ればなんとか…。でもどっちにしろ全体の流れは散漫になるじゃろ。まあ、堀井さんとかはかなり細かいところまで自分で決めてるみたいだし、新しい展開もほとんど自分で作ってるから狂わないんだけどね。
キム皇　堀井さんも今はワンマンで作ってるんだけど、昔はミヤ王とかがダンジョンやフィールドの一部を作ってたわけで、まあ、一人で全体を作る方法と分業で進める方法の2パターンあるんじゃないかな。
亀松　同じ人が同じ物を作って行くと、どんどん似てきちゃう。パターン化していくのを防ぐためにも、分業化っていうのはいいと思うぞ。ドラクエⅣみたいにダンジョン入る度に雰囲気が全然違うっていうのは、完全に分業化してる証拠じゃろ。
キム皇　方向性さえちゃんとしてれば分業化もいいよね。クソゲーと言われているゲームには、共通して方向性がない。おもしろいイベントだからってムリヤリ突っ込んでバランス失っちゃってたりして。
亀松　だからワシが一番好きなのは誰かリーダーがいて、完全な決定権を持ってるっていうのが一番いいんじゃないかと。もち



キム皇＝木村初

1959年山口県出身。実家は大阪にデカイビルを持つ資産家とかなんとかいう話。大学在学中にフリーの校正マン・ライターとして出発、ジャンプに連載を続けて人気を得る。
もともとアメリカのパソコン版ウィザードリィおたくで、ゲームが大好き。ドラゴンクエストの製作アシスタントであり、小学校時代からの友人であるミヤ王にゲーム業界へと引き込まれた。現在は『ジャングルウォーズ』や『メタルマックス』の製作に携わっている。



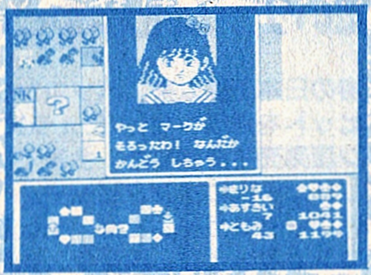


えのん
モンビット

おとぎの世界が悪者に征服されてしまう。悪者を倒すため、モンビット族の主人公は、ドラゴンとともに旅立つ。育て方によってはいろんなタイプのドラゴンに育つぞ。戦闘シーンもCD-ROMならではの新しい処理だ。ハドソンから発売予定。

亀　松
いただきストリート

双六形式のボードゲームで、土地や株を買い、増資してお金を増やしていくものだ。だれかが破産するか、目標金額まで達するとゲームクリア。モノポリーや億万長者ゲームと同タイプ。NCPにはＡＩを搭載している。アスキーから来年１月頃発売予定。



ろんゲームデザイナーがいて、その上にいる人のこと。そうでないと時間がかかっちゃう。なかよしこよしはツライぞ。

――理想的なゲームづくりっていうのは。

亀松　それは全部１人で作るんじゃろうね。プログラムにしろ、音楽にしろ。

――虹シルでは理想的にゲームづくりできましたか？

亀松　虹シルは完全分業制。前にも言ったけど、グラフィックなんかにもったいないくらいメモリ使ってるから、削られて苦労した人もいるみたいじゃぞ。

えのん　町とかね。本間友貴くんが町を設計したんだけど、かなり、削るハメになっちゃった。カワイそうだったのねん。ダンジョンも大変だったみたいなのねん。鈴木潤一くんが作ってたんだけど、キャラが決まっててね、それをどうやって組み合わせるかってことで、だいぶ苦労したみたいだよん。そんななかで特色を出すのは大変だったと思うのねん。

今後のRPGはどう進化していくのかなー？

キム皇　でもゲーム作るときって下を見すぎてるよね。１つ流行ると似たようなゲームばっかり作って。それで「ドラクエには勝てっこないから」みたいなスタンスでさ。

えのん　その点虹シルはすごいのねん。ドラクエに勝ってやるとかいってたんだから。

亀松　今度のえのんのゲームもすごいよね。

えのん　モンビット？

亀松　そう。戦闘とかもすっごい新しいし、なんてったってドラゴンが育って行くのとか、面白いところがたくさんあるじゃろ。

えのん　でも、もうＲＰＧってドラクエとＦＦで出来ることやりつくしちゃってると思わない？

キム皇　ファミコン製作者の最高峰が集まってるんだもん。あとは見せ方の工夫だけでしょ。ファミコンでは限界だよ。

亀松　今後のＲＰＧの発展っていうのは機械の発展以外にないと思うぞ。

キム皇　スーパーファミコンとか、メガドライブ、ＣＤ－ＲＯＭに頑張ってほしいよね。

亀松　ただ、こないだの展示会見る限りでは、スーパーファミコンは使いこなせてなかったぞい。まだメーカー側も作り手も、どういうのを出していいのかわかってない。イベントとイベントの間にハイ入れましたと言わんばかりに拡大縮小、モザイクなんかが出てきちゃう。取ってつけたようにね。

キム皇　スーパーファミコンがホントに育つのって再来年とかじゃない？　１作目を出して、ゲーッ失敗したーっ！　とか言って改良していくんだから。ゲーム作るターンってどんなに短くても２年でしょ。今日作りましょうって言ったところで出てくるのは２年後。こないだの展示会で「こんなこともできるのかーっ」てわかったとこで、出てくるのは２年後だもんね。長い目で見てやってほしいよ。

亀松　ただ、ワシが非常に期待しているのは拡張端子やコントローラーね。ゲームは✚ボタンとＡＢボタンだけでいい。それ以外のボタンを使った新しいジャンルのゲームが出現する確率が非常に高い。むやみやたらにボタンを使いまくるのは初期のファミコンみたくてバカだけど。ただ、当面はファミコンの方が絶対おもしろいだろうね。

キム皇　ただ、今っていうのはＰＣやメガドライブもファミコンをつぶそうとやっきになってるから、いいゲームをガンガン出してくるはずだよ。

亀松　あと、キムちゃんが作ってるところのゲームボーイも子供向けに作ってほしいよね。すごく人気があるのに、結局いいゲームがないから、自分たちでつぶしてる。

――そういえばみなさん、次の作品の宣伝はしないんですか？　木村さん。

キム皇　うーん。新システムとかってないしなあ。ゲームボーイってそこまで成熟してないんだよね。

亀松　確かにゲームボーイのＲＰＧって本数少ないもんね。

キム皇　でも従来のＲＰＧを踏襲したうえで、面白さを追求したゲームだよー。キャラクターがどいんてね、あてはシナリオやってんの。

亀松　遅れてるってウワサじゃん。

キム皇　うっうっ…。いいでしょ。あては遅れてるだけなんだから。

えのん　えのサンは遅れてるうえに…。

亀松　いいから、内情ばらさないの。

キム皇　えのんはモンビットの宣伝いいの？

えのん　うーんと、うーんと…。

亀松　モンビットって戦闘がおもしろいんだよね。戦闘ってＲＰＧに最も重要なものなんだから、すっごく力をいれてもらってるんじゃ。虹シルでもそのへん関与したかったんだけど、もう間に合わなかった。だからモンビットはすごくよくできてる。

えのん　んじゃないかと思う（笑）。そんでね、次はキャラクターじゃないから。メッセージを書いてるのねん。

亀松　へえー、えのちゃん原稿書けるんだ。

えのん　キャラクターはね、鈴木潤一くんって人が書いてるのねん。それと本間友貴くんの３人でやってるから、特にこれはこの人って決めてるわけじゃないのねん。メインは誰々っていう感じでやってるのよん。

――じゃあこんどは必勝本の原稿も書いてください。

えのん　わーい、お仕事が広がったのねん。

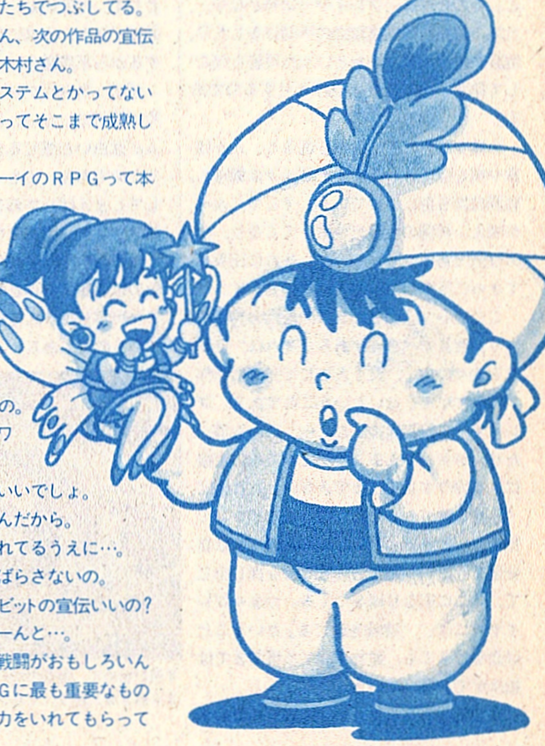
――松っちゃんの次作の宣伝は？

亀松　あー、いただきストリートね。あれはワシのじゃなくて堀井さんの作品じゃ。あれはパーティーグッズとしては最高に面白いぞ。いまファジーって言ってるけど、実際はＡＩなんだよね。新システムとか導入してるし。キャラクターも立ってるし、ボードゲームとしては秀作なんじゃないかね。ちょっとファミスタよりターンが長いけど、30分でできる面から、３時間くらいかかる面まであって、最後の面なんかは本当に頭使わなきゃできない。ところが頭使わなくても勝てるってところがスゴイ。やっぱりゲームは麻雀と同じで、うまいヤツがだいたい勝つんだけど、ときとしてヘタなヤツが勝つっていうのが理想的なんじゃ。

えのん・キム皇　その通り！

――うーん、勉強になりました。長い時間どうもありがとうございました。







ポピュラスの研究

原作者・ピーターモリニュー氏に聞く

「私がゲームを作る上で一番大切にしていることは、自分が好きなゲーム、遊びたいゲームを作ることです。──」

今春の日本上陸以来、パソコンソフトとして7万本以上の大ヒットを飛ばした「ポピュラス」。12月のスーパーファミコン版発売も決定した。今号では、その原作者・ピーターモリニュー氏にインタビュー。「ポピュラス」とは、次作「パワーモンガー」とは、そしてモリニュー氏のゲーム作りコンセプトとは、何か？ 氏自身の言葉からの徹底研究!

（構成・文・インタビュー／響あきら）

神となること。それがポピュラス

ポピュラスのスーパーファミコンでの発売が12月21日と決まり、ポピュラスの名がファミコンユーザーにも浸透してきたが、まだゲーム内容がよくわからない人もいると思うので、まずはポピュラスの概要から話を始めよう。

ポピュラスの目的は、悪の種族を全滅させて、神の種族に地上世界を統一させること。そのために、プレイヤーは神となり、土地を開拓して種族繁栄の手助けをしたり、地震や火山活動、洪水といった災害を起こして悪側の種族発展 を妨げたりするのである。

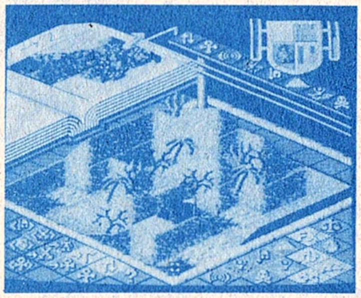
土地を開拓して、平地を造ると、人々は家や城を建てる。家の中では人々は繁殖し、戦闘技術も身につけていく。そして、人々が増え、神側の種族が繁栄してくると、神の役割であるプレイヤーは、それに比例してさらに巨大な力を得ていくのである。

ここで一つ、ポピュラスの最大の特徴であり、注目すべき点がある。それは、登場する人々の中で、誰1人として完全に操作することができないということである。プレイヤーの役割は神。だから、人々を導いたり、命令を与えることができても、直接に人を操作することはできない。たとえば、「建物を建てる」という命令をアイコンで指示したとする。すると、神側の人々は自分達で、建物が建てられる場所を探し出して、そこに家なり城をつくる。つまりプレイヤーには、「建物を建てる」ということは命令できても、建物を建てる場所までは指示ができないということだ。

神であるプレイヤーは、種族全体に命令を与え、人々はその命令を受け、自分なりに考えて行動する。ここがポピュラスが他のゲームと大きく一線を画するところ。もし、正確に確実に種族を操作できないんじゃ面白くないと思っている人がいたら、それは大マチガイ。種族の一人一人が自分をもっているからこそ、ポピュラスは楽しいのである。人々が命令に従う行動をとろうとして、必死に動いている。そんな画面を見ていると、本当に自分が神になった気がするから不思議だ。

ポピュラスがマニアックであるという意見に反対はしない。とっつきが悪く、ゲームが面白いと感じるまでに少し時間がかかるためである。でも一度ゲーム内容を理解してしまえばハマれる。決して、ゲーム自体はマニアックではないとボクは感じる。

画面上につくられた虚構の世界、そしてその世界を司る神と悪魔。神となること、それがポピュラスであり、ゲームの面白さそのものでもある。



↑遊び始めて、最初の15分間はワケがわからないまま過ぎると思う。でもジックリ取り組めば最高

レゴブロックで天地創造?!

ピーターモリニュー氏を招いての雑誌関係者用のパーティーの時、ボクはピーターモリニュー氏にこう聞いてみた。

「What does idea of Populous come from?」
(「ポピュラスは何をヒントに作られたのですか？」)

彼はこう答えた。

「Lego block!!（レゴブロック!!)」

これは驚いた。レゴブロックとはヨーロッパ生まれの組み立てブロック玩具のことで、ボクも小さい頃よく遊んだ覚えがある。彼は話を続けた。

「レゴブロックでポピュラスの基礎となるシステムを練りました。レゴブロックで山やへこみを作ったり、海の部分をつくろうとして実際に水を使い。部屋を水びたしにしてしまったこともあります（笑)」

レゴブロックからポピュラス、確かにポピュラスの画面を見れば、わからない話でもない。しかし、その発想のステップは、常人では考えられない、天才の領域であることを感じさせられる。

ここまでの話で、もうお気付きの読者もいると思うが、ポピュラスの追加シナリオ集「プロミストランド」の6世界の中で〝ブロックランド〟というものがある。このブロックランドこそ、まさしくポピュラスの基礎となったレゴランドの世界なのである。土がブロックであることを初めにして、建物や人、木までがレゴブロックしている。このブロックランドを見れば、レゴブロック→ポピュラスの話がもっと説得力をもつと思う。ただし、ＳＦＣ版ではブロックランドはカットされる予定。残念。

自分が遊びたいゲームを作る

「私がゲームを作る上で一番大切にしていることは、自分が好きなゲーム、遊びたいゲームを作ることです。好きなゲームを作れば、作っている過程も楽しいものとなります。また当然、作った後もプレイし続けます。ポピュラスなんて、もうプレイ時間が1000時間超えた今でも、楽しんで遊んでいるのですから」

一般的にいって、ゲーム制作者は、自分のゲームに対して、早く飽きる。しかしモリニュー氏の場合、ポピュラスを世界中の誰よりも楽しみ続けている。そこまでポピュラスは彼自身によって練り込まれているのである。また彼は自分が好きなゲームを作るもう一つの理由を語っている。

「自分が好きなゲームを作れば、世界中には、きっと私と同じような人がいて、必ず私のゲームを買ってくれますから。」

独りよがりのように聞こえるかもしれないが、全世界的にポピュラスが支持されているという事実が、この意見を肯定している。逆に、ここまで自分の思いをつらぬく姿勢がさすが。

ゲーム作りの基本コンセプトとして2番目に大切なのが斬新なゲーム構成だと語る。

「ゲームはオリジナル性が大切です。それにビジュアル面でも新しさが必要だと思っています。マネはイヤですね。面白いゲームはどんどんプレイしますが、そのマネをするということはしません」

ゲーム作りの基本コンセプト

- 自分が好きになれるゲーム
- 斬新なゲーム構成
- ソフト代に見合う内容
- シンプルな操作感覚

- シミュレーションをする
- 時間と空間を持つゲーム
- リアルでシンプルなゲーム
- 戦略的要素のあるゲーム

箱庭ゲームの発想

神となる

ポピュラス

プレイヤーが神となり、敵の種族を全滅させ、神側の種族に地上世界統一を行わせるゲーム。プレイヤーは土地の開拓や地震、洪水といった災害を操作できる他、種族に対して「集合」や「陣取り」、「戦闘」といった命令ができる。

神側の種族は、神を絶対とする宗教団体であり、神の命令には絶対服従。裏切りなどの行為は起こらない。神と悪のみが支配できる世界。



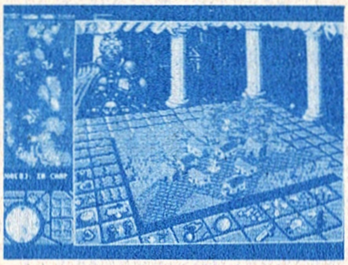
↑プレイする世界がバラエティ豊かなのも『ポピュラス』の魅力。この画面は未来の世界

←地震による土地の陥没。地震、洪水、火山噴火など、天災を起こせるのは〝神〟の特権

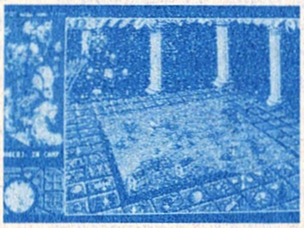
長となる

パワーモンガー

プレイヤーが村の長となり、他の村を滅ぼしたり、味方にしたりして、全国統一を目指すゲーム。プレイヤーは村の長として、民衆に「開拓」や「攻撃」、「発明」といった命令ができる。今回は登場する全ての人物に性格付けが行われている。



↑左側が全体マップ。テーブルの向こう側に立っているのが、プレイヤーの演じる〝長〟なのだ



←雪に雨、春夏秋冬、ゲームの中に天候や季節がある

う～ん、日本のゲーム関係者には耳の痛い話だ。ゲームの世界でも加工国と言われる日本には、オリジナリティーのあるゲームは数少ない。だからこそ『テトリス』やこの『ポピュラス』の大ヒットはいいクスリになると思うのだが…。モリニュー氏はそれを見越してか、こう聞いてきた。

「ポピュラスの類似品は日本で作られると思いますか?」

ボクはハッキリと答えた。「イエス」。

第3のゲーム作りの基本コンセプトとして、彼はソフト代に見合う内容をと言った。

「プレイ時間は最低24時間、そしてソフト代以上の満足いく内容のゲーム作りを心がけています」

通常、プレイ時間が長くなると飽きがくる。それをポピュラスでは基本で500面と4つの世界を使い、手軽にかつ長く遊べるように作ってある。おまけにエディタモードや対戦モードも付いて、十分な構成だ。

ピーターモリニュー氏のゲーム作りの基本コンセプトの最後はシンプルさ。

「凝ったゲーム内容でも、簡単に操作できること、これが大切です」

これらの基本コンセプトは、『ポピュラス』を通して証明された。そして、次回作『パワーモンガー』でも十分に活かされている。

DATA COLUMN

箱庭ゲーム

ピーターモリニュー氏自身の言葉では、〝Environmental Entertainment〟という。これはつまり、〝環境設定がなされた世界の中でのゲーム〟という意味である。

ピーターモリニュー氏の素顔

●略歴

1959年イギリスのギルフォードに生まれる(「不思議の国のアリス」の作者が生まれた町)。ベアウッド大学、南アンプトン大学を卒業。コンピュータ関連の3つの会社を経て、ブルフロッグ社を設立(1987年)。1989年「ポピュラス」と「ポピュラスプロミストランド」を発売。

●趣味&音楽

マウンテンバイクとロッククライミングを仕事の合間に楽しむ。音楽はマーラー、ヴェートーベン、そしてパンクを好む。その時の気分によってジャンルをかえるという。

●性格

とても研究熱心であり、物事に没頭する凝り症でもある。また、大のTV嫌いでもある。氏いわく、「常に情報の受け手になるテレビには、全く興味がない」

●好きなゲーム

以前に「ウィザードリィ」にハマリ、会社をクビになりそうなくらいプレイし続けたという。また、彼はPCエンジンを所有しており、その中では「PC原人」がお気に入り。

初心会の感想

「まず人の多さとソフトハウスの数の多さにビックリした。スーパーファミコンのハードのスペックについては、詳しいことがわからないが、キレイなグラフィックに、素晴しいサウンド、回転、拡大もスゴくて、スーパーファミコンは大変性能のいいハードのようだ。ソフトでは「スーパーマリオワールド」が興味深かった。機会があれば、私もスーパーファミコン用ソフトを制作してみたい」とモリニュー氏は語った。

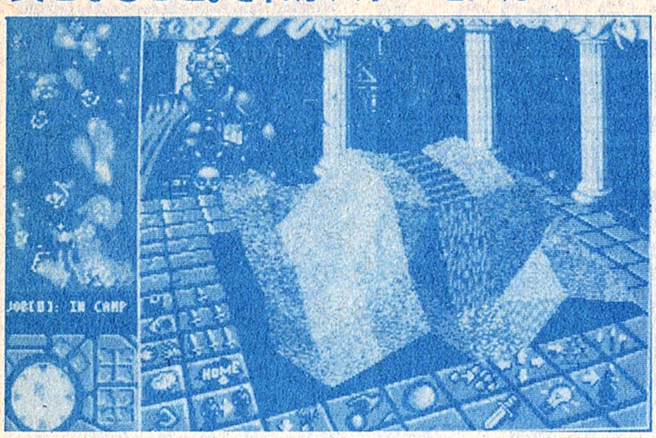
シムシティの偶然

米国で発売され、これまた爆発的人気と共に日本に上陸した都市計画シミュレーションゲーム『シムシティ』。箱庭ゲーム的発想が『ポピュラス』に相通じるところがある。これについてピーターモリニュー氏は

「全くの偶然です。『ポピュラス』と『シムシティ』の間には何の情報交換もありませんでした。『シムシティ』自体、非常によくできたゲームで、私も楽しんでプレイしています」

さすが天才には余裕がある。

長となること。それがパワーモンガー



←画面左側の全体マップ、中央の拡大マップ。拡大マップは前後左右、周囲360度、どの方向の視点からでも表示できる

プレイヤーが村の長となり、他の村を侵略したり、併合したりして国の統一を目指すというのが『パワーモンガー』だ。『ポピュラス』ではプレイヤーが神となり——だったため、『パワーモンガー』ではゲームを行う視点というものが低く、身近なものになっている。ここでは視点が神から長に変わったことで、ゲームはどう変化したかに着目して話を進めていく。

まず、プレイヤーが神から人間になったことで、地震や洪水などの災害を起こす超自然的な力は持てなくなった。命令は「移動」や「戦闘」、「開墾」、「発明」など人間の力で可能な範囲内のものになったのだ。逆に天候や災害などの自然の力は、時としてどうすることもできない大きな障害となる。また、自然と人間の行動が現実の世界のそれと同じように密接な関係を持つ。例えば、開墾ばかりして土地を荒せば、その反動は自然の災害として、人間を襲う。『パワーモンガー』では神は別の形として存在し、プレイヤーはその世界の一住人にすぎないということである。

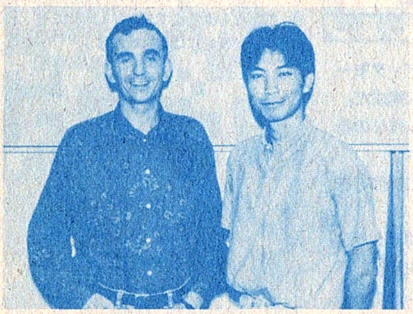
次に大きく変化したのは、時間の概念。『ポピュラス』は知っての通り、リアルタイムなゲームであり、時は存在した。しかし、『パワーモンガー』では時間がゲーム構成上の一つの大きな要素として登場するのだ。何も命令をしないで、画面をじっと眺めているだけでも、人々は動き回り、季節が流れる。雨や雪が降ったり、草木がおい茂ったり枯れたり、土地が微妙に変化したりする。また、10年に1度の周期で各家庭に子供が生まれたりするそうだ。『パワーモンガー』では、この時間がゲームの世界に、より強いリアリティを与えている。

そして、この時間の概念は『パワーモンガー』の最大のウリである。〝パーソナリティ〟につながる。先ほど、画面を眺めているだけで、人々が動き回ると書いたが、実はコレ、人々が生活しているという言い方が本当は正しい。驚くなかれ、ゲームに登場する1000人余の人々すべてに性格づけがなされているというのだ。人々には名前がつけられ、夫や妻、子供の有り無シ、仕事などが細かく決められている。また、国の中にはいくつかの村々が存在するのだが、その村ごとの特長。例えば、森林の近くは木こりの村、山岳地帯には鉱山夫の住む村というように決まっている。ゲーム中はこれを利用して、木こりの村で弓矢をつくらせて、武器を整える、なんていうことができる。

これらの人々の生活が、グラフィックでこと細かく表現されているから、見てるだけで本当に飽きない。ピーターモリニュー氏の言う〝箱庭ゲーム〟の楽しさを『パワーモンガー』では存分に満喫できる。だが、モリニュー氏はパーソナリティ(人格)、だけでは飽き足らず、なんと人間の感情までもゲームに取り入れている。

「感情の取り入れは、まだ完全なものではありませんが、例えば村を侵略されて、父親を殺された子供がいるとします。するとその子は決して侵略した村人達の命令に従いません。常に復讐の機会を狙っているのです」

とピーターモリニュー氏は語ってくれた。これはスゴイを通り過ごして、空恐しい気さえする。コンピュータゲームの世界に人間の感情を取り入れてしまうなんて。すると敵対する2つの村に愛し合う二人、〝ロミオとジュリエット〟なんていうことが起きてくるのだろうか。常に追求し続ける姿勢をもつピーターモリニュー氏が挑戦するゲームの中での人格と感情、そんな点からも『パワーモンガー』は目が離せない気がする。



↑ピーターモリニュー氏と記念撮影。忙しいスケジュールの中、御苦労様でした

そして、ゲームシステム。『ポピュラス』から『パワーモンガー』へは基本システムは受け継がれている。ただし、モリニュー氏の言う**「よりリアルな世界の表現」**の言葉が示すように、グラフィック関係は格段にレベルアップしている。『パワーモンガー』の世界にも川が流れ、鳥が舞う。人々の動作はより細部まで描き込まれている。天候や地形の変化は、グラフィックによりキレイに表現され、マップの回転や拡大縮小などの機能も加えられている。このような複雑なゲームでは、操作が難し過ぎるのではと心配事をぶつけたところ、モリニュー氏は首を横に振り、こう答えた。

「細部まで凝って作ってありますが、プレイ中はそれを気にすることなく、マウスで気軽に遊べます。とっても簡単ですョ」

『パワーモンガー』はまだ完成品ではなく、特にマウス操作の部分がバグっていたので、ハッキリしたことは言えないが、画面を見る限りでは、アイコンもキレイにまとまっていて使い易そうな印象は受けた。

神となるのが『ポピュラス』であったが、今度は村の長となる『パワーモンガー』。欧米では年内にアミガ用として発売予定。日本で遊べるのも、そう遠くないようだ。

そしてポピュラス2

インタビュー中にピーターモリニュー氏は、一つの驚くべき話をしてくれた。

「ポピュラス2の構成は、もうかなり決まっているんです。今度は新しい視点に挑戦したいですね」

まだ『パワーモンガー』も発売していないのに、もう『ポピュラス2』が頭にあるなんて。これも自分が好きになれるゲーム作りがなせる業なのだろうか。

ピーターモリニュー氏の箱庭ゲームは、『ポピュラス(神)』→『パワーモンガー(村長)』に見るように、視点を大から小に絞っている。

「シミュレーション的なゲームを作る際、規模や視点が大きい方が作り易いのです。神→国→村長→人と小さくする程、ゲーム作りは大変で難しくなります。あの有名なNASAでさえ、ゴキブリのシミュレーションをするのに10年の歳月を費やしたのですから(笑)」

すると『ポピュラス2』は国々の戦いになるのか、それとも究極の人のシミュレーションゲームなのか？　と聞くと、

「人生のシミュレーションは、作れたとしても、たぶんツマラナイものとなるでしょう。ゲームである以上、面白いものであることが必要です。まあブッシュ大統領の人生ゲームなら、いいかもしれません(笑)」

と答えてくれた。

いずれにせよ、ピーターモリニュー氏のことだ。『パワーモンガー』と『ポピュラス2』でボクらに、再び素晴しい世界を紹介してくれることに、間違いなさそうだ。

DATA COLUMN

ゲーム要素に音を

改めて説明する必要もなく、最近のゲームミュージックの進歩には目を見張るものがある。が、ゲーム構成に必要な要素として音楽やサウンドを取り入れているものは少ない。この点、ピーターモリニュー氏は、意味のある音をもつゲーム作りに成功している。『ポピュラス』の心臓の鼓動音や『パワーモンガー』では人間の呼吸音が、普段はゆっくりしたリズムだが、ピンチになると早いピッチに、というように状況に応じて、テンポが変化する。ゲームの流れや状態が視覚的だけでなく、音としても確認できる。

寿命ができる!?

ピーターモリニュー氏との対談中。『パワーモンガー』で10年周期で子供が生まれる話をしている時、「パワーモンガーの住人達には寿命はないんですか？」と尋ねた。これを受けてモリニュー氏は、自分の手で頭をパシッと打った後、「気づかなかった」と苦笑い。でもすぐさま「検討します」と言って一緒に来ていた仲間と相談を始めた。この素直さとフットワークの軽さは、天才の証拠。『パワーモンガー』の住人に寿命が導入されるかどうか、楽しみなのだ。

S.F.C.版

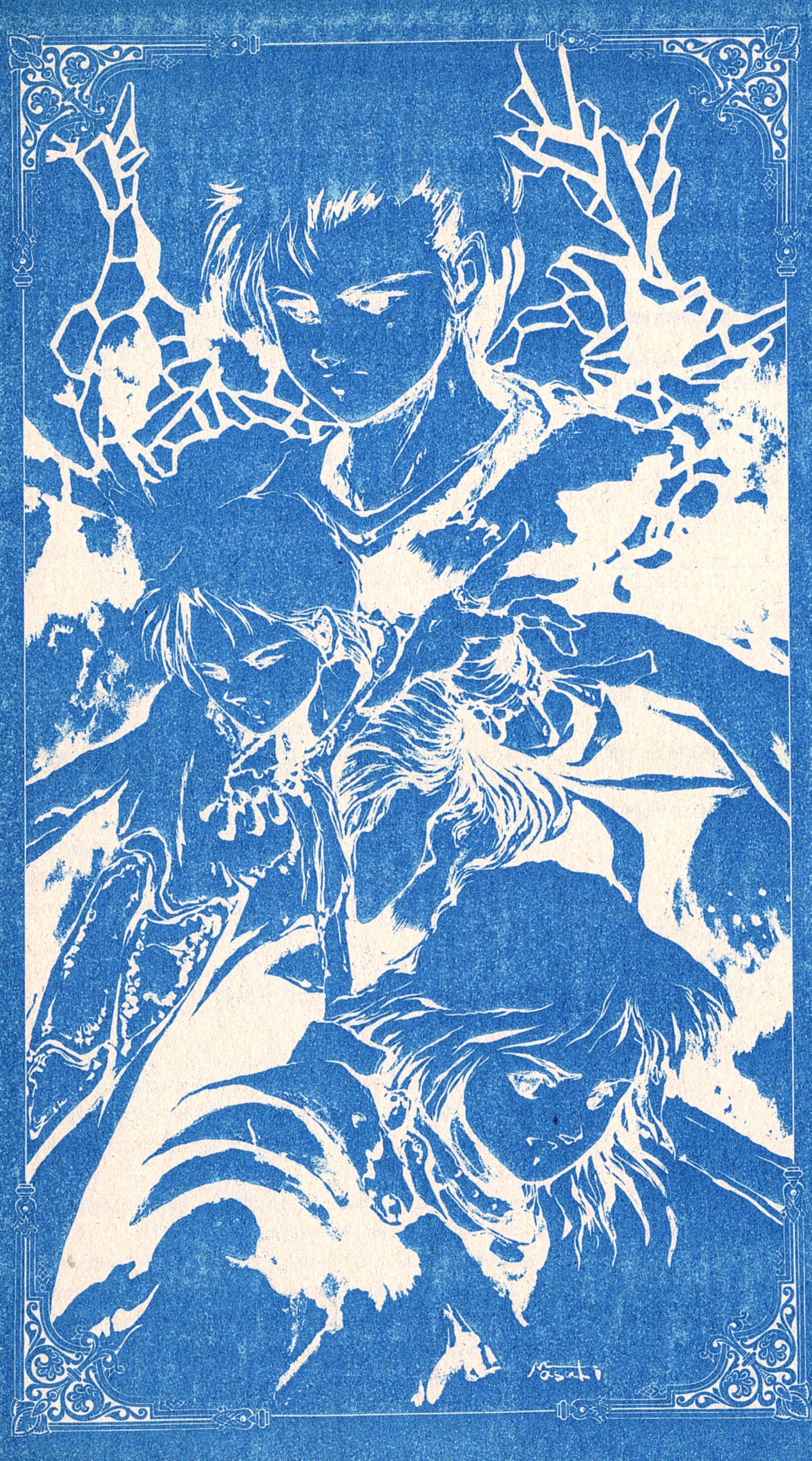
『ポピュラス』がスーパーファミコンに移植されて変更した点は次の通り。
①「3匹の子ぶた」と「おかしの国」編を含む10ワールドが収録され、面数は1000面に増えた。
②対戦モードの削除。
③バックアップ用のロムを載み、セーブは常時可能。簡単に再開もできる。

基本的に移植度は高く仕上っている。問題とされる操作性もコントローラーとしては、かなりの向上が見られる。

イマジニア

『ポピュラス』(PC-98、X68K、FM TOWNS)と最近は『シムシティ』(PC-98、X68K、J3100)を発売し、大きく脚光を浴びているソフトハウス。イマジニアは、住宅メーカーとして有名なミサワホームの系列会社。そのイマジニアが建物や土地が扱われる『ポピュラス』や『シムシティ』を移植発売している。何か不思議な関係だ。

※使用した画面写真はスーパーファミコン版「ポピュラス」、アミガ版「パワーモンガー」、全て開発中のものです。



風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII 第23回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ●シヴラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の"俺"
- ●ガッシュ………L15の戦士。中立・人間族
- ●ザザ……………L13の僧侶。悪・人間族
- ●ディー…………L13の女魔術師。悪・エルフ
- ●マイノス………L12のロード。善・人間族
- ●フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット
- ●ホルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ●ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ●ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- ●アドリアン……"森の彼方の国"ファールヴァルトの術者
- ●ル ケブレス……迷宮を支配する龍。"平衡の守護者"

Wizardry®

前号までのあらすじ

神話時代の遺産・グニルダの杖の防護障壁により、あらゆる外敵から守られ続けてきたリルガミン王国の聖都リルガミン市。しかし原因不明の天変地異によって、王国は滅亡の一途を辿りつつあった。異変の原因を究明すべく、王国は多数の冒険者を募り、リルガミン市の北に聳える禁断の山、龍神ル'ケブレスの住まう“スケイル”に隠された神秘の宝珠の探索に望みを託した。

探索を続けて約一年。冒険者たちは心身を飛躍的に鍛え上げ、超人的な戦闘力をもって魔物のひしめく山中の迷宮を踏破、使命の達成は目前となっていた。

しかし主人公ジヴラシアがチームを組むガッシュ、マイノスらの善のパーティが、目的地である迷宮最上層の探索に向かったまま消息を絶った。捜索隊が組織され、ハイランス率いる三隊の善のパーティが迷宮へと向かう。

それと入れ替わるように、リルガミンへと帰還する二名の冒険者。だが彼らは他生物に同化・増殖する謎の生命体ゼノに取り憑かれ、奇怪な化物に変貌を遂げていた。折しもベイキ女王との謁見を行っていたジヴラシア、ディー、ザザの三名は妖獣の一体に強襲され、宝珠とともに帰還したマイノスの援護で辛くもこれを撃退する。だが、残る妖獣は残留組の冒険者を全滅させていた。

その夜、王宮では神秘の宝珠を用いた結果を報告する晩餐が開かれた。が、そこで賢者たちが告げたのは間近に迫る大破壊であった。避けられぬ滅亡を前に、ジヴラシアは迷宮に残された仲間の救出を決意する。ガッシュを想うベイキもまた、伝説の聖剣ラスニールを手にスケイルへ向かう——。

［転章］惨殺

闇の中に、幾つかの光が動いていた。

上下に揺れながら移動するそれは、暗闇をひた疾る数人の男の手に握り締められたランプだった。

荒々しい足音と、激しい息遣い。鋼の装甲板を重ね合わせた鎧が騒々しく鳴り響き、湿気を多量に含んだ洞内にも谺する。

息も絶え絶えに出口を目指す彼らにとって、その音は脅威を呼び寄せる警報に感じられた。

いけない。

もっとゆっくりと、足音を忍ばせて、息も殺して。

鎧を鳴らしちゃまずい。この音は迷宮の隅々にまで届きそうだ。脱ぎ捨てるか？　駄目だ！　もしこの先に奴等がいたら、鎧なしじゃ生き残れない。

それなら足を緩めないと。もっとゆっくり走れば、板金鎧だってこんなに鳴るものか。

いや、これも駄目だ！　追いつかれたらどうする？　奴等が俺たちを追撃しているのは間違いない。

急がなければ、殺られる——。

だが、急げば位置を知られる。

このジレンマに苛まれながらも、走るほどに深まる背後の闇に圧迫され、男たちはひたすら疾走する他なかった。

いずれも、数多の修羅場をくぐり抜けてきた男たちであった。いつもなら数10キロにも及ぶ武具の重さなど気にもかけぬ、底なしのスタミナを持つ屈強の冒険者である。

しかし、今、彼らは恐怖に支配されていた。

心の奥底にへばりつき、振り払おうとしても消せぬ“恐”の感情。

己の力を信じようとしても、とめどなく沸き起こる“怯”の感情。

それらは彼らの冷静さを奪い、判断力を低下させ、その肉体の働きまでも蝕んでいた。

全身は鉛を詰められたかに重く、呼吸は乱れ、筋肉に力が入らぬ。より速く躰を運ぼうと気ばかりが先行し、制御されぬ全力疾走に肉体は急速に疲労の度合いを高めていく。

その結果、彼らは体力のほとんどを搾り尽くしていた。もはや気力で走っていると言ってよかった。

もし、最後尾の男——戦士ドードウが床の滑りに気を取られなければ、彼らは心臓が停止するまで走り続けていたかも知れなかった。

鎧が一際大きく鳴り、石床に金属をこすりつける音とともに、ドワーフの戦士は派手に転倒した。手から飛び出したランプは光の孤を描き、数メートル先で砕けて燃え広がる。

「ま、待ってくれ！」

鎧から火花が散るほど激しく床に叩きつけられ、息を詰まらせながらドードウは絶叫した。灯りを失い、闇の中に取り残されたら——そう思うと叫ばずにはいられなかった。

他の三人の男のうち、すぐ前を行くふたりは即座に足を止めた。が、先頭を走る足音だけはそのまま遠ざかっていく。

「おい、アルフ！　待て、離れるな！」

「止まれ！」

立ち止まった男たちの叫びも虚しく、盗賊アルフの気配は前方の曲がりくねった通路の奥に消えていった。

ふたりのエルフ——侍バルザックスと僧侶サーベイは肩で息をし、か細い光に照らされた互いの顔を見合わせた。どちらの表情も焦燥と疲労の翳が濃い。

サーベイが首を横に振った。「行ってしまったな」

「仲間を見捨ててか。けちな太っちょノームめ」

ペッ、と唾を吐き、弾む息で切れ切れにバルザックスは呟いた。「俺は昔から奴が気に入らなかったんだ。悪の連中よりなお性悪なちびころめ！　あんな臆病者がパーティにいなけりゃ、ガッシュやマイノスたちの部隊に先を越されることだって——」

「今はそんなことを言っている場合ではあるまい」

若き侍を、年長のサーベイが諌めた。「あの臆病さがなければ、我々とてここまでも辿り着けなかったであろうよ」

「……」

バルザックスは唇を噛み、沈黙した。二名の仲間を失ったとはいえ、他の捜索隊のように壊滅することなく逃げ延びられたのは、確かにアルフの主張に従ったからだった。あのまま戦場に留まっていたとしたら、恐らくは全員が命を落としていただろう。

しかし、だからといって仲間を置き去りにして良いものか——その思いに、バルザックスはぎりっと奥歯を噛み締めた。

仲間を残して走り去ったアルフの耳に、ドードウの転倒時の音が届かなかったとは思えなかった。仮にも盗賊であれば、針先が擦れる程度の音さえも手掛かりに罠を解除する技能が要求される。まして、ドードウの叫びとエルフたちの呼びかけが聴こえなかった筈はない。

不可抗力ではなく、自分自身の意志によって、アルフがドードウを見捨てたのは明白であった。

だが、この異常な心理状態にあっては、アルフの行為も非人道的と厳しく責めたてられるほどのものではない。立ち止まれば殺されるかも知れぬという強迫観念が、仲間を思う義務感を上回ったのだ。

バルザックスとサーベイが立ち止まったのも、このふたりが善(グッド)の戒律を持つ冒険者であることによるところが大きかった。彼らが拠り所とする善の掟は、たとえ自分の身に危険が迫ろうと、救助が絶対に不可能ではない限り仲間を見捨てることを許してはいない。

彼らと無戒律のアルフの差は、無意識下の義務感の有無、つまりは善と中立の思想の違いであった。

「怪我はあるか」

這いつくばったまま喘ぐドードゥを助け起こし、サーベイは治療呪文の必要があるかどうかを尋ねた。「とはいえ快癒(マディ)はとうに使い果たしているがな」

「い、いや、すまねえ、足を滑らせただけだ」

中立のドワーフは、顔の半分を覆う髭に唾液の泡を絡ませて立ち上がった。もともと頑丈な骨太の骨格を誇る種族だけに、転倒程度で身動きが取れなくなるようなやわな肉体は持ち合わせていない。

「ならば急ごう。こうしている間にも、あの化物どもが我々に追いつきかねん。それに、アルフが独り先に進んでしまったことだしな」

サーベイはあえて、逃げた、という言葉を使わなかった。

ドードゥは猪首を巡らせ、それ自体が襲いかかってきそうな深い暗黒を見つめた。剛胆なドワーフ戦士の躰に不似合いな震えが疾る。それほどまでに、彼らを追っているものはおぞましい存在だった。

「糞ったれ。何だってあんなものがこの世にいやがるんだ」

十字を切り、ドードゥは呻いた。

「もう一息で第一層への階段だ。とにかく進もう」

「待て。何か聴こえないか」

バルザックスの言葉に、走り出しかけたふたりもその場で耳を澄ます。

ズズ、ズ、と、微かだが重い地響きが足下から伝わってきた。

「なん――」

ドードゥが言いかけたその時、突き上げるような衝撃が彼らを襲った。

凄まじい轟音と、立つことすらままならぬ激しい揺れ。周囲が、いや、迷宮全体が鳴動しているようだった。

すぐ足下で、致命的な破砕音が響いた。次の瞬間、床となっている岩盤が裂け、彼らは空中に投げだされていた。

「く……そった、れ……」

意識を取り戻すなり、ドードゥは頭を振って毒づいた。

視界は、暗黒に包まれている。目が潰れたのではないかとおののいたが、それは全く光がないからだと気づく。しかし、盲目の恐ろしさに変わりはなかった。

「バルザックス！　サーベイ！　いねえのか」

たまらずにドードゥは叫んだ。恐怖に取り憑かれた今、それがふたりのエルフ以外の耳にも入ることなど考えている余裕はない。

水音に混じって、ふたりのものとおぼしき呻き声が返ってきた。

ややあってサーベイの詠唱が響き、ドードゥの視界は柔らかい光に満たされた。僧侶が始めに身につける呪文のひとつ、魔法の光を生み出す幻光(ミルワ)の呪文を唱えたのである。

三人はさほど離れていない位置に、大量の土砂にまみれて倒れていた。周囲にはまだ朦々と砂埃が舞い、それほど長い時間が経過していないことが判る。

そこは梯子(スケイル)山の出入口にほど近い、迷宮第一層の一角に存在する地底湖のほとりであった。暗い水面がゆったりと波打ち、数メートル先にある渚の砂を洗っている。

「こりゃあ、どうなってやがんだ？」

見覚えのある眺めではあるものの、迷宮第二層にいた自分たちが何故ここにいるのか見当がつかず、ドードゥは助けを求めるようにサーベイを仰ぎ見た。

そのサーベイは、これまで彼が見せたことのない呆然とした表情で天井を見上げていた。ドードゥもその視線を追う。

地底湖付近は、迷宮よりもドームと呼ぶべき形状をなしていた。迷宮の他の場所よりも遙かに天蓋が高く、そこが人工的に造られたのではないことを示している。迷宮が掘られる以前から梯子山内部に存在した自然の産物だった。

そのドーム状の天井の一部――つまり彼らの真上から出入口の方面にかけての部分が、ぽっかりと黒く欠けていた。

「落盤だ……」

ドードゥに答えたというより、己に言い聞かせるようにサーベイは呟いた。

彼らは落盤に巻き込まれ、第二層の床となっていた岩盤と一緒にここまで落下してきたのであった。

幸いにも、彼らは落盤を起こした岩盤の端の部分にいた。そのため岩盤が崩れ落ちた後から落下し、巨岩に潰されずに済んだのである。最初に崩壊した落盤中央部にいたとしたら、まず助からなかったであろう。

いや、不幸にも死ねなかったと、そう言ったほうが適切かもしれない。

彼らはまだ、迫りつつある脅威に気づいていなかった。他のことに気を取られていた。

何故なら、落盤が築いた巨岩の山が、外界に通じる退路を完全に塞いでいたのである。その時彼らの頭を占めていたのは、数トンから数十トンにも及ぶ岩塊をいかにしてどかすか、という絶望に似た思考のみであった。

「無理だ、な。ここからは、出られん」

苦痛に喘ぎながらバルザックスが呟いた。ドードゥとサーベイは奇跡的にかすり傷と打撲程度で済んでいたが、バルザックスは落下時に岩の角に叩きつけられ、肋骨を数本と右の大腿骨を骨折していた。

その呻きにサーベイは我に返り、慌てて身動きの取れない侍のもとに駆け寄った。「酷くやられているな。脚のほうは砕けている。骨を接合するには快癒(マディ)でなくては無理だ」

「応急処置でいい。痛みが多少でも和らいで、自力で動ければ――」

骨折部を触診され、バルザックスは激痛に息が詰まった。

「辛抱しろ。すぐに大治(ディアルマ)をかける」

サーベイが治療を施している間、ドードゥはぼんやりと落盤で塞がれていない壁面を眺め回していた。

どのみち他に出口はない。

それでも、脱出の方法を考えずにはおれぬ。だが、思考力の鈍った頭脳はただ、どこかに偶然にも脱出口が開いていることを期待するのみだった。

――俺は落盤に巻き込まれても怪我らしい怪我はしちゃいねえ。そうだ、俺



は運がいいんだ。だったら出口があってもいい筈だ。違うか？　……いや、そもそもあんな、人と同化しちまうような怪物と出くわしただけでも運がねえ。落盤だって巻き込まれねえのが一番いいに決まってる。それじゃあ、俺はここで死ぬのか？　ポーリンやシャイロンのように、あの化物に生きながら喰われて？　厭だ！　冗談じゃあねえ！　出口はあるんだ。ないなら今すぐポンと開くに決まってる！

仲間ふたりの死に様を思い起こし、ドードゥは次第に狂的に周囲を見回し始める。が、求める出口は見つからず、それ以外は何も目に入らない。機械的に首を左右に振り続けているに過ぎなかった。

エルフふたりにとって死角になる方向から小太りのノームが近づいてくるのも、その姿が見え始めてから10秒以上の間認識できなかった。

アルフだった。一体今までどこに隠れていたのか、肥満した顔を嬉しそうに弛ませてドードゥにするすると近寄ってくる。

こいつは何だって嗤ってやがるんだ、とドードゥは思った。

――そうか、俺を見捨てて逃げたんで、気まずくて出てこれなかったんだな。それで、にやにや嗤って誤魔化そうって肚か。いつもながら小狡い野郎だ。ようし、ひとつガツンとぶん殴ってやる。

ドワーフの昂った精神は、今や熟練の戦士が培ってきた判断力と獣にも似た直感力をほとんど失っていた。警戒心を麻痺させたまま、ゆっくりと立ち上がってアルフを待つ。

数歩の距離に近づいても、アルフは一言も発しなかった。ただ、にたにたと笑みを浮かべて進んでくる。たっぷり肉のついた頬が押し上げられ、果たして目が見えるのかどうかという面相である。

その頬を張り倒そうとして、ようやくドードゥの頭に警報が鳴った。

いつものアルフではない。アルフはこんな嗤い方はしない。

一見笑い顔だが、何の感情も込められていない貌。むしろそれは無機質な仮面の如き表情だった。

ドードゥが身構えた瞬間、ぎろり、とアルフが目を剝いた。瞳のない、緑色の眼球であった。

「うわあああっ」

ドードゥは絶叫し、飛び退ろうとした。が、もはや間合いは充分だった。

かっ、とアルフの口が開いた。口の端がみりみりと裂けるが、血は一滴も噴き出さない。

そこから、分裂した妖獣が勢いよくドードゥの顔面に向かって飛び出した。

悲鳴に振り向いた二人の目に飛び込んできたのは、口腔から妖獣に侵入されてもがく哀れなドワーフの姿であった。

「ドードゥ！」

サーベイの叫びと同時に、半身を起こしたバルザックスは呪文の詠唱を開始した。

魔法剣士である侍は、精神の修養を積むことによってある程度の魔術師系呪文の使用が可能となる。現在レベル11に達しているバルザックスは、第三レベルまでの呪文を操ることができた。

こうなっては、もうドードゥは助からない。アルフごと焼き払おうと、バルザックスは思った。

だが、詠唱できなかった。声がかき消される。そればかりではない。全身に強い圧迫感があった。躰を起こしていられないほどの圧力がバルザックスの肉体にかかっている。まるで、巨大な生物に踏みつけられているように。

馬鹿な。バルザックスは思った。俺の上には空気しかない。

肺の中の空気が全て押し出される。仰向けのまま地面に押しつけられた躰が軋む。錯覚ではなく、現実に凄まじい質量が侍を押し潰そうとしている。

治療したばかりの肋骨が折れる。腕が、脚が次々と厭な音を立てて折れる。

酸素を求めてぱくぱくと口を開閉し、バルザックスはまだ、現状を把握できずにいた。見開いた目に、心なしか空気が青く映る。

バルザックスにのしかかる半透明の青い影を見つめ、サーベイは必死に恐怖心と戦っていた。自分に助けられるか？　いや、アルフも迫っている。ひとまず逃げて、街に残る連中に助けを求めねば。しかし逃げ道は？

背後で大きな水音がし、サーベイは反射的に振り向く。

何もいないように見えた。湖上に闇があるだけだ。

闇？　どうして闇から水が滴る？　それは闇ではなく、もっと別の――。

サーベイの心に湧き上がる恐怖が具現化したかのように、暗闇の巨体を持つそれは湖の中で身震いした。そして竦み上がる僧侶に容赦なく、高熱の液体を大量に吐きかける。

それは沸騰した強酸であった。サーベイは生きながら溶かされ、断末魔の叫びをあげる間もなく絶命した。

卵が割れるように、バルザックスの頭蓋があっけなく潰れた。全身の骨を砕かれた肉体は半ば地面にめり込んでいる。

巨体が水中に没する水音と、嘲笑に似た大気の唸りを耳にしながら、ドードゥは鼻孔から這い上った妖獣に自分の脳を喰われていく感覚を味わっていた。

意識を奪われる寸前に脳裏に浮かんだのは、落盤で死ねなかった自分はやはり運がなかった、ということだった。

（次号に続く）

●あとがき

このあとがきも三ヵ月ぶりになるかな。どうも、ベニ松です。

さて、今回は書きたいことが山ほどあって困ってますが、まずはやはり、チェックの細かい読者のみなさんならお気づきの前号のサブタイトルから参りましょうか。

前々号に続いて前号もサブタイトルが『〔第二十一章〕魔炎』になってたけど、これはこの小説が横組みにフォーマット変更したことからくる単純な間違い。僕が校正を怠ったのが原因で、本当は『〔第二十二章〕聖剣』でした。直しといて下さいね。

それと、去る7月26日に満23歳になりまして、お便りを送ってくれた方々、遅ればせながらありがとうございました。千葉県の石川桃子さん、プレゼントのペンは手帳と一緒に使ってます。新潟県の松山唯奈さん、テープの編集ご苦労様。

8月の終わりに少し遅い夏休みを取り、10日間ほど九州旅行に行ってきた。熊本から阿蘇、人吉をまわり、博多、長崎へ。さすがにバイクのツーリングは時間がかかり過ぎるので無理だったけど、地元の友人の案内で密度の濃い旅が楽しめたと思う。印象深いのは人吉の球磨川下りと、その終着点にある球泉洞という鍾乳洞。この洞窟の奥まで進む探険コースはヘルメット・長靴装着というものものしさで、雰囲気はまさにウィズIIIの迷宮第5層のノリ。機会があったら冒険者気分でどうぞ。ああっ、引っ越しについて書くスペースがない。（詳細は後日）。

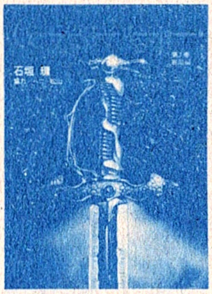
JICCベストブック通販フェア

好評にお応えして、継続決定！ まだ持ってない人はこの機会に。



コミック版
ウィザードリィ 外伝第2部前編
鳳凰の塔

定価900円／作・石垣 環
ウィザードリィワールドの核心を描く、迫力のタッチ。ウィザードリィコミックの最新作、ついに登場！ ハーディの活躍に拍手喝采！



コミック版
ウィザードリィ 第１巻
邂逅編

定価906円／作・石垣 環／協力・ベニー松山
コンピュータ世代の新たなるコミックエンターテイメントを確立した、記念すべきシリーズ第一弾！



コミック版
ウィザードリィ 第2巻
死闘編

定価906円／作・石垣 環／協力・ベニー松山
謎の魔導師ワードナの築いた巨大な地下迷宮。そこで待ち受ける無数の魔物ども。リュウの死闘が、今、始まる。



コミック版
ウィザードリィ 第3巻
黎明編

定価900円／作・石垣 環／協力・ベニー松山
魔導師ワードナの正体は？ そして狂王トレボーとの関係は？ 迷宮のすべての謎がここに明かされる！



小説版
ウィザードリィ シナリオ#4
ワードナの逆襲

定価1000円／著・手塚一郎
地の底で、ワードナが甦る……。ＲＰＧ世界に恐怖のフレバーを加え、奇才手塚一郎が世に問うウィザードリィ小説最新刊。



小説版
ウィザードリィ
隣り合わせの灰と青春

定価1010円／著・ベニー松山
一筋の光とて存在しない、冷えきった地の底の世界。厚い岩盤に封じられた空間に、それはあった。コンピュータノベルの名作！



コミック版
最後の竜に捧げる歌Ⅱ

定価980円／作・外薗昌也／原作・手塚一郎
本誌連載の傑作ファンタジーコミック、待望の単行本化。妖精族のシーマ、女魔法使いグレイの新たなる冒険が、ここに始まる！



コミック版
最後の竜に捧げる歌

定価900円／作・外薗昌也／原作・手塚一郎
生きながら石と化す竜、街を喰らい広がり続ける砂漠、勇士アモンと不思議な少女ヴィジルの運命は？ あの幻想物語をコミックで。



小説版
最後の竜に捧げる歌

定価980円／著・手塚一郎
狩竜一族の乱獲を恐れ、大樹ヴァルハラに群れているはずの竜が何故？ 竜は勇士の眠っている前で近くの森へと降り立つ。手塚一郎が放つ、魅惑の幻想物語。



コミック版
ウルティマ②
クエスト オブ アバタール

定価900円／作・田中夕子／原案・L.ブリティッシュ
オリジナルの持つ深遠なるストーリー性を独自の解釈で研ぎすました、興奮と感動の究極RPGコミック。



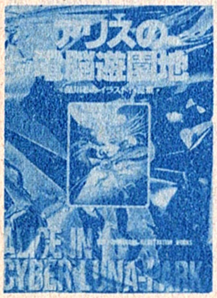
小説版
ウルティマ
クエスト オブ アバタール

定価980円／著・井上尚美
人類の内なる悪徳を滅却し、真の聖者となるべく旅立つ８人の勇者たち。彼らこそブリタニア最後の望み。目指すは大深淵、写本の間！



コミック版
サーガ オブ ドラゴン

定価900円／作・増田晴彦
待望の北欧神話シリーズ、第１弾、遂に登場！ 恐るべき魔剣の伝説が、冒険者たちの心を捕える。そしていかり狂うドラゴンが……。



アリスの電脳遊園地

定価1000円／品川るみイラスト作品集・Ｂ５豪華保存版
壊れた機械の夢。混沌の沼。時間を紡ぐ塔。狂える女王の世界をアリスは救えるか!? 品川るみが描く、電脳世代の幻想芸術！



イラストレイテッド ファンタジー ブックガイド

定価1000円／ファミコン必勝本編集部・編／監修・長谷川並一
世界の傑作ファンタジー小説を超美麗イラストレーションと共に紹介。ファンタジー小説ブックガイドの決定版だ！

HOW TO 通信販売

当コーナーで紹介した書籍を御希望の方は、小社まで直接お申し込み下さい。お申し込みの方法は、御希望の書名、冊数、送り先を明記の上、現金書留か郵便振替にて、定価＋送料（１冊で¥310、２冊で¥360）を当社までお送り下さい。
〔宛先〕 〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
ＪＩＣＣ出版局通信販売係 ☎03-234-4621 振替＝東京7-170829㈱ジック
※価格はすべて税込みです。

JICC優良本読書ガイド

きみの頭をリフレッシュさせる、楽しくてかしこいベストセラーばっかり!

秋だから文化の香りに親しむ。

スーパーファミコンの本当の意味を知りたい、ませた少年達へ。



この懐かしさは極彩色! 頭のテッペンまでひたっちゃお。





きみの知らなかった動物達の謎に、踏み込んでみよう。



滅び去った恐竜たちの真実の姿が、リアルに甦る!



11月中旬発売予定

JICCブックレット
任天堂大戦略(仮)
中田宏之著　予価450円

単にスーパーマリオワールドをプレイするだけでは わからない、スーパーファミコンと任天堂のすべてを解き明かします。これから任天堂はどんな夢をボク達に与えてくれるのか? スーパーファミコンは世界中で大ブームを巻き起こすのか? そしてどんな人たちがどんな発想でスーパーファミコンや大ヒットゲームを作り上げたのか? その真実がここに……。

別冊宝島119
新釈どうぶつ読本
定価1010円

イヌやネコといった身近なものから、珍獣と呼ばれ絶滅に瀕するものまで、動物の生態は様々なドラマに満ちています。そんな動物達の生態の未知なる部分を最新理論で解き明かしてくれるのが、この本。日頃見すごしてしまっている動物の行動に秘められた意味を、楽しく、面白く紹介する全56本!! 読み終えたとき、きっと動物達を見る目が変わっているはず。

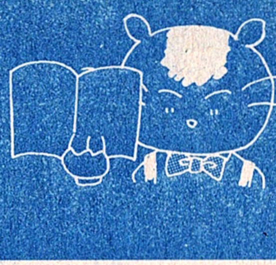
JICCブックレット
恐竜大論争!
金子隆一著　定価480円

強くて、でかくて、そして神秘的。もっとも新しいボク達のヒーロー、それが恐竜。この本は、そんな恐竜たちのことを最先端の科学論争で解き明かします。体長30メートルのスーパーサウルスよりももっと大きな恐竜はいたのか? どうして恐竜は滅び去ってしまったのか? 恐竜とはいかなる生き物だったのか? そんな疑問に答える恐竜本の決定版です。

宝島特別編集
1980年大百科
定価1000円
&
ハンディ版
1970年大百科
定価1200円

「ねえコレ知ってる?」「じゃあアレは……!?」今、学園で話題沸騰の懐かしカタログ、それがレトロポリスシリーズだ。サイケ、超合金、仮面ライダー、ウルトラマンテクノ、アイドル……胸ときめくこの2冊で、ごきげんだったあの頃のことを永遠に持ち続けることができます。

この本を読め!!



第13回『ビジネスマン』

トマス・M・ディッシュ著 創元推理文庫

by 長谷川並一

死んでも悩みはつきない。奇妙キテレツ幽霊小説！

みなさんこんにちは。今回は都合により、わたくしめが代役を相務めさせていただきます。そこの柴尾ファンのあなた、ちょっと我慢してね。

ところで、お宅のお父さんはお元気ですか？　そうですかそうですか。で、ご職業は？　なにエリート商社マン、えらいんですねえビジネスマンなんですねえ。きっと、『ビジネスマン成功の秘訣99』なんて本を愛読してらっしゃるんでしょ。

でも『ビジネスマン』は、ビジネスマンの愛と苦悩と闘いのサクセス・ストーリーでも、業界裏話ノンフィクションでも必勝出世マニュアルでもないからね。お父さんが勘違いして買ったりしてたら、注意してあげよう。まあそんな人なら、まず出世しないわな。

かなりおちょくりのきついタイトルだって思うだろうけど、これは原題そのまま。サブ・タイトルは「恐怖の物語」、これも冗談がきつい、ホラーでもなんでもないんだから。鵜呑みにすると、あっさり足払いをかけられるとんでもない小説。それが『ビジネスマン』だ。

簡単に言うと、幽霊たちによるスラップスティック・ファンタジー、かな。

物語はこう始まる――「目がさめたものの、しばらくのあいだ彼女は、自分がどこにいるのかわからなかった。だが、やがてわかってきた――死んで、墓に葬られているのだ」。つまり、主人公のジゼルは、自分が幽霊になってしまったことに気づくわけ。

なぜ彼女は死んでしまったのか？――殺されたから。誰に？――自分の亭主グランディエに。

さあ出ましたよっ。このグランディエって男、さる技術系企業の重役さん。そう、ビジネスマンなんですねえ。でもこいつすっごくいやーなやつ。典型的ないぎたない中年デブで神経症。パンツ洗うのに、割りバシではさまれてポイされちまうようなおっさん。

お宅のお父さん、だいじょうぶ？

あ、聞いちゃいけませんでしたか、そーですか。お父さんによろしくおっしゃっといてくださいね。

ジゼルはとっても魅力的な女性なのに、なんでこんな男と……。結婚したのはグランディエ30歳、ジゼル17歳のとき。なんとゆー羨ましい男、じゃない、ジゼルはまだネンネで世間知らずだったんだな。きっと。

その人生一度の失敗が災いして、ジゼルはわずか28歳で亭主に殺されてしまった。しかも死んだあともその災いに束縛されて、彼女は天国に行けない。

貞淑な妻だったジゼルは、ある日なにを思ったのかふいに家出してしまう。で、ラスヴェガスに行ってけっこう儲けたりしてたんだけど、亭主のグランディエに見つかって、あっというまに絞殺されちゃうんですねえ。

幽霊ってのは、現世に強い想いを残したまま死んだか、あるいはその逆で、現世の強い呪縛にとらわれてるかで出てくるものらしい。ジゼルはあとのほう。亭主に「うらめしやあ」する気はないけど、彼の犯罪のカタがつかないかぎり現世につなぎとめられたまま成仏できないでいる。彼女の願いはただひとつ、さっさと天国に行くこと。

ところが、しっかりアリバイ工作した亭主は、なに食わぬ顔して自宅に戻り、妻の死で悲劇の主人公を演じたあげく、きっちりビジネスマンやってるんですねえ。でも神さまはお見とおし、人生山あり谷あり、すぐお隣りに住んでる勤務先の副社長さんが、彼の出世の道を閉ざしちゃう。

つるんでいた同僚が副社長さんとの権力争いに破れたもんで、グランディエも巻き添えを食ったわけ。で、ますます彼の神経症に拍車がかかって、ついに色情狂になっちゃう。もともとスケベな男で、ジョン・ノーマンて作家のSMSF『ゴル』シリーズが大好き。これ、ちゃーんと創元推理文庫で翻訳されてるから、読んでごらんな。それほどSMしてるとも思えんけど。

あ、なんかほんとに「ビジネスマンの話」みたいになってきたな。グランディエはあくまでも狂言回し、主人公はあくまでも幽霊たち。

そう、幽霊はジゼルだけじゃない。彼女の母親ジョイ＝アンは、癌で余命いくばくもなかった。ま、そのおかげで体重も落ち、すっきりダイエットできて20年前の洋服も着られる。皮肉なもんだ。そのジョイ＝アンも、娘の墓参りで急死して幽霊になってしまった。

死んで気がつくと、この世とあの世の中間地帯にいる。病院みたいなところ。そばには、にこやかな看護婦姿の女性がつきそっている。これも幽霊。

看護婦さんから娘の死の真相を聞かされたジョイ＝アンは、成仏するわけにもいかず、下界に舞いもどって娘を助けようとする。グランディエさえ警察につかまって罪の裁きを受ければ、母娘は天国へ行けるのだ。

このへんから、物語は急展開を見せはじめる。

なーんと、ジゼルは妊娠してたのだ。幽霊が妊娠(げげ)。父親はもちろんグランディエ。『悪魔の赤ちゃん』て映画観たことあります？　海外じゃヒットしてシリーズ化されてるけど、産まれたばかりの赤ん坊がモンスターでつぎつぎに人間を襲うって話。これなんだよね。生者と死者の混血児、邪悪の化身、グランディエの分身。

ジゼルのおなかをひき裂いて出てきたそいつは、父親の邪魔になる人間を片っぱしから殺していく。犬やらアオサギやらインコやらほかの人間やらに憑依して操ってだ。べつに、親孝行でやってるわけじゃない。父親をびびらせるためにやってるフシもある。ここらへんはホラーっぽいわな。とにかく大量殺人、主要な登場人物はあらかた幽霊になっちまう。この物語後半の展開は、思わずお口あんぐりの連続。

ジゼルは、ジョイ＝アンは、そのほかの幽霊たちは、無事昇天できるんでしょーか？　そしてグランディエの末路は……あとは読んでのお楽しみっと。

ラストのワン・エピソードをひとつだけ。あのキリストさんが救世軍の格好して、『未知との遭遇』のマザーシップくらいでっかいキンキラの飛行船でお迎えにくるんだぜ。生も死もしょせんジョーダンって小説なんだろーか。

ところであなた幽霊見たことある？



↑『ビジネスマン』トマス・M・ディッシュ著、細美遙子訳。創元推理文庫。1990年9月7日刊。630円。1984年度作品。ニューウェーブSFの洗礼を受け、代表作に『334』（サンリオSF文庫絶版）がある。TVシリーズ『プリズナーNo.6』の原作者としても有名。最近では、『いさましいちびのトースター』（早川書房刊）が評判を呼んだ。

もっともっと知りたい SUPER Famicom

スーパーファミコン 最新情報

新作ソフト全部見せます!!

11月21日の発売を控えて、スーパーファミコンのことが気になってしょうがない！ というアナタに贈る最新情報。ハードの性能はともかくとして、やっぱり大切なのはソフトの中味よね、とばかりに、本体と同時に発売される2本のソフトを徹底紹介するのだ。ウ〜ム、発売が待ち遠しいぞ。

SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO BROS. 4 ™
スーパーマリオワールド





F-ZERO

スーパーファミコン情報局

- ●ジェリービーン ●ファイナルファイト ●ボンバザル ●パイロットウイングス
- ●グラディウスIII ●ドラッケン ●ガデュリン ●ポピュラス ●アクトレイザー
- ●超魔界村 ●R-TYPE II ●ダライアスIIスペシャル
- ●ジャンボ尾崎のホールインワン ●BIG RUN ●参入メーカー最新情報
- ●その他のゲームの開発状況

ハードの特性を見事に

スーパーファミコンならではの映像が次々と展開する!!

まさにスーパーファミコンソフトの見本

本体と同時に発売されるソフトの中でもとくに注目されている、『スーパーマリオワールド』と『F-ZERO』の2本。さすがに、ハードの特性を知りつくしている任天堂の作品だけあって、スーパーファミコンの機能を十二分に発揮したゲームとなっている。それぞれのソフトの詳しい紹介は後のページで行うとして、ここではまず、ハードの機能が両ソフトにおいてどのように使われているのかを見てみることにしよう。

これまでに幾度となくとりあげられているので、スーパーファミコンのハードとしての機能がどれほど優れているかは、すでにご承知のことと思う。ただ問題なのは、その機能を実際のゲームでとのように生かすか？　という点だろう。そう言った意味でも、充分にハードの特性を生かしているこの2本のソフトには、合格点をあげることができるだろう。

ハードの特性をどう生かすかが問題だ

まず、『スーパーマリオワールド』では、ハードの持つ機能のほとんどが使われている。そこには、スーパーファミコンだからこそ実現したアイデアも数多く投入されており、まさにスーパーファミコンのためのソフトということができる。



←スーパーファミコンならではの仕かけが、いたる所に用意されている。お楽しみに！

また、『F-ZERO』では、数多くの機能のうち、目立って使われているのはほんの一部でしかない。ただ、それは決して使えなかったわけではなく、あえてゲームに必要な機能だけを選んで使っているような印象が強い。

ここで気付くのは、どちらのゲームもムリにすべての機能を使いきろうとはしていないことだ。どれだけの機能を使うかが大切なのではなく、ゲームにおいてどのように生かすかが重要だということが、改めてわかった気がする。

そして、両ソフトともプレイして感じた最も大きな点は、ハードの特性を完全に理解したうえで、それぞれのゲームに最も適したとりいれ方をしているということだ。決して機能だけをひけらかすわけでなく、必然性のある使い方をしている。さすがは任天堂、ハードの開発メーカーだけのことはある。このへんは、ゼヒとも他メーカーの方々にも見習ってほしいと思う。とにかく、この2本のソフトは、今後のスーパーファミコンソフトの1つの指針となることはまず間違いないだろう。



←ハードの特性は、主にレースゲームとしての完成度を高めるために生かされている

SUPER MARIO WORLD　SUPER MARIO BROS. 4
スーパーマリオワールド

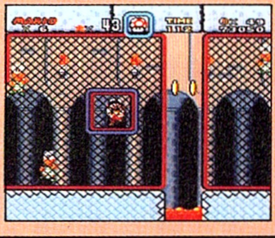
実際にはどの機能も、効果的でいて、なおかつさりげない使われ方をしている。だから、最初はごく当たり前の印象を受けてしまうことが多いのだが、よく考えてみると、実はとてもスゴイことだったりする。さすがマリオといったところ。

❶奥ゆきを表現



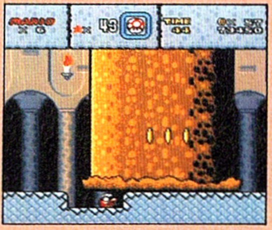
背景の多重・分割スクロールによって地面と山、そして雲をそれぞれ違うスピードで動かすことができるのだ。近くのものは速く、遠くのものは遅く動かすことで、奥ゆきを表現。

❷金網の両面を行ったりきたり



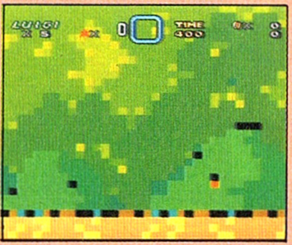
金網の向こう側とこっち側を、行ったり来たりしながら敵をやっつけるマリオ。4枚の背景画面を自由に入れかえられるので、何枚もの背景の間をキャラが移動することができる。

❸デカキャラがスピーディーに動く



ファミコンに比べて、タテ・ヨコ8倍の大きさのキャラクタースプライトを、最高で128個まで表示することができる。だから、こんなデカキャラだって、スムーズに動かせるのだ。

❹モザイク機能



マップ画面から横スクロール画面に切りかわるときに使われている、モザイク処理。プログラムで行われていた『ドラクエ』と比べて、さらに細かく処理できるようになっている。

❺微妙な色合いで立体感を表現



32768色もの豊富な色数。背景の場合1度に使えるのは、そのうちの2048色が最高なんだけどね。それでも、微妙な色合いを使って、物に立体感をもたせるぐらいのことは余裕だ。

❻キャラのチラつきを解消



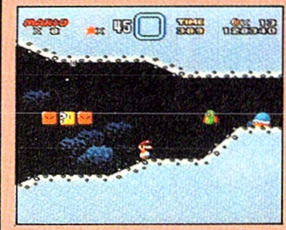
横1ラインに並べられるスプライトは、ファミコンの4倍にもなる。ファミコンの画面だったら、横いっぱいにキャラクターが並んだとしても、まずチラつくことはないと言えるぞ。

ウインドーマスク機能



ステージをクリアーすると、マリオがVサイン。すると、画面がまわりから黒くなってきて、マリオのまわりの円も徐々に小さくなってゆく。画面がまっ黒になってマップ画面へ。

❼エコーがかかったBGM



サンプリングするだけでなく、源音に様々な効果を加えることも可能だ。洞窟のステージでは、BGMにエコーをかけることで、よりいっそう雰囲気を盛りあげてくれている。

生かした2本のソフト

◎主にこんな機能が使われているのだ

それぞれのゲームに使われている主な機能は、下の表の通り。ただ、これはプレイできた範囲内のものなので、実際にはもっと多いのかもしれない。

機能 ＼ ソフト名	スーパーマリオワールド	F-ZERO
❶背景画面の 拡大・縮小・回転	●	●
❷背景画面の多重・分割コントロール	●	●
❸4枚の背景画面を自由に入れかえて表示	●	―
❹スプライト表示能力の向上	●	●
❺32768色の色数で、重ね合わせも可能	●	●
❻モザイクやウインドーマスクなどの新しい映像機能	●	●
❼スプライトキャラを半透明表示	●	―
❽8チャンネル サンプラー音源採用・最大8音同時出力	●	●

F-ZERO

レーシングゲームとして、よりリアルに感じさせる方向にハードの特性が向けられている。多少の演出はあるものの、それは決して過剰に走ることもなく、とても効果的に使われている印象が強い。ゲームにムダなく生かされてるって感じ。

❶タテ・ヨコに自由に回転

背景画面をタテ・ヨコ・ナナメに、自由に回転させることで、効果的な演出が可能だ。コースを真上から見る画面から、ドライバーの視点まで拡大しつつ回転。ゴールしたりロストした瞬間には、縮小しつつ回転し、観客の視点に切り換わる。



タテ





ヨコ





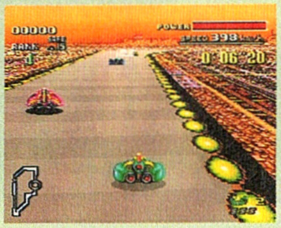
❷せまりくるコーナー



遠くに見えていたコーナーが、しだいに目の前に迫ってくる。背景画面の拡大縮小機能を使った非常に迫力あるシーンが、次から次へと展開し、ドライバー気分が味わえるのだ。

❸スピード感の演出

コース、地上の景色、そして空を、まったく違うスピードで動かすことで、さらにスピード感が増している。近くの風景は手前に、遠くの空は左右へと流れているのだ。



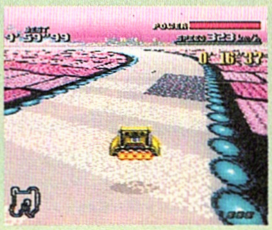
❹美しい背景のグラフィック



微妙な色合いを使えば、グラデーションのかかったような暮れかけた空もカンタンにできるのだ。また、地平線に向けて空のトーンを少しずつ変えていくことで、奥ゆきも出る。

❺ステレオサウンドの迫力あるBGM

コース（シティ）によって変わるBGMは、どれも迫真のステレオサウンド。気分をさらに盛りあげてくれるのだ。またPCMサンプリングを使った爆発音も、リアルで迫力満点。





SUPER MARIO BROS. 4

SUPER MARIO WORLD

スーパーマリオワールド

任天堂
11月21日発売予定
8000円（税込み）

読者のほしいソフトランキングでもずっと１位のマリオワールド。今回は５ページの大特集でつっ走るぞ!!

これから始まるマリオの旅は、楽しさいっぱい夢いっぱい!!

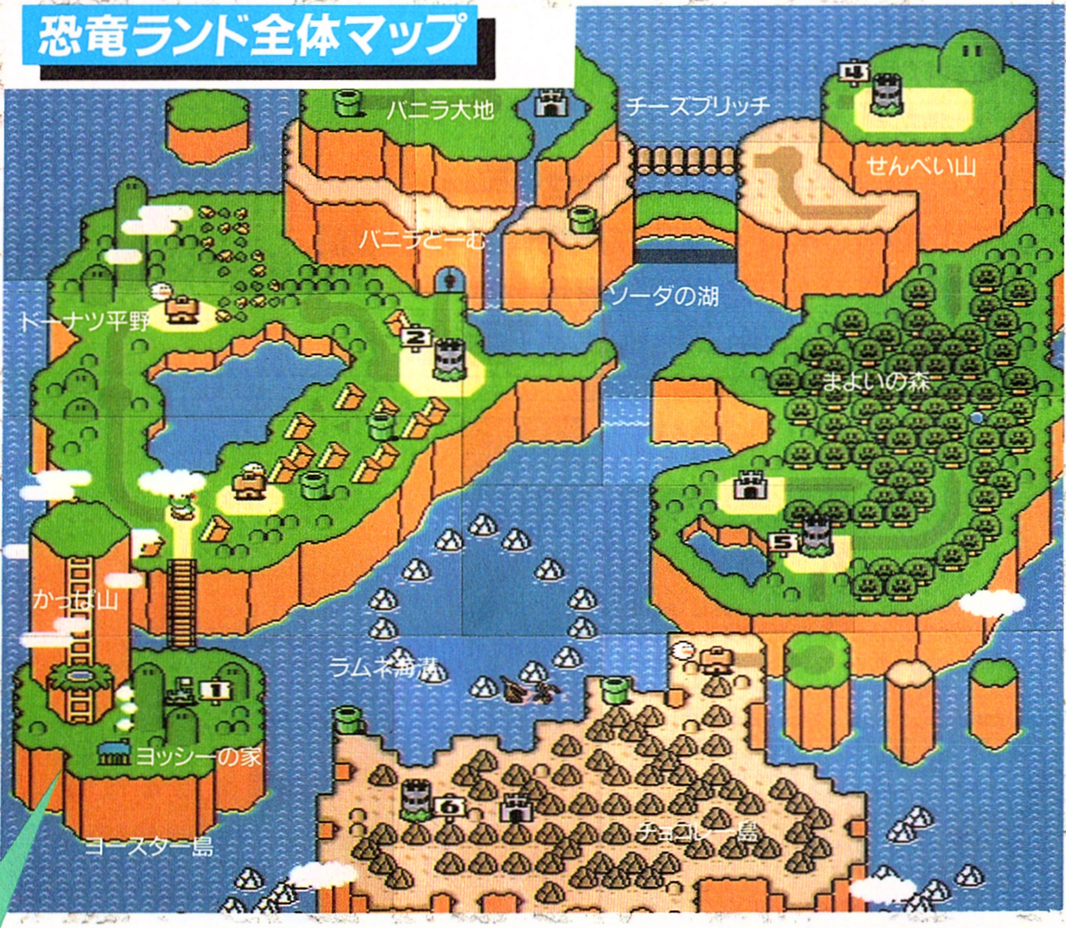
はるか南の島国に、ふたたびクッパが姿を現した!! マリオとルイージは、またもやさらわれてしまったピーチ姫を救い出すために旅立った。恐竜ランドの原住民であるドラゴンの"ヨッシー"も、マリオ達に協力してくれるぞ。クッパに魔法をかけられたヨッシーの仲間達も救い出すのだ!! と、これが今回の冒険物語。

物語の舞台は、右の大きなマップ。『恐竜ランド』という島国だ。全７ワールド、70ステージ以上と巨大な世界でなりたっているぞ。今回紹介するのは、ワールド１のヨースター島の５ステージと、ワールド２のドーナツ平野の３ステージ。マップ上で場所を説明すると、左側の方にあたるぞ。

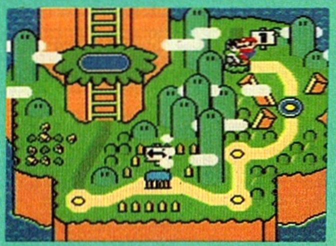
基本的なゲームの進め方は、『３』とほとんど同じでワールド内にあるいくつかのステージをクリアしてくというもの。しかし、コントローラーのボタンが４つになったことで、新しいアクションが加わり、ボタンの役割も変わった。通常のジャンプは、ファミコンではＡボタンだったけれどＢボタンに。加速はＢボタンからＸまたはＹボタンに。そして、Ａボタンはニューアクションのスピンジャンプになった。スピンジャンプは、普通のジャンプより高く飛べないけれど破壊力があり、通常アクションでは壊せないブロックも壊せるのだ。

他にもステージのことや新登場のアイテムやキャラなどもあるけれど、こっちの方は、次のページから、少しずつ紹介していくので、ひき続き読んでね！

恐竜ランド全体マップ



ヨースター島地図



↑スタート地点であるヨースター島のルートマップ。始めは左右の２つしか道はないんだ!!

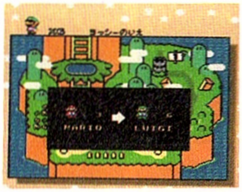
◆他にも知っておくと便利だぞ！

マリオワールドには、今までのマリオになかった機能がついている。１つ目は、２人用でプレイしている時の便利な機能。相手の残り人数が少なくなったら、もう一方の人から残っているマリオを分けあたえられるというもの。操作は、ＢとＹボタンで行う。２つ目は、セーブ機能。クリアしてきた 所がすべてセーブされるものだ。これはお城、砦、お化け屋敷など、一区切りつく地点をクリアすると、「記録して続ける」「記録しないで続ける」と２つの選択画面が現れて、ここで行えるのだ。

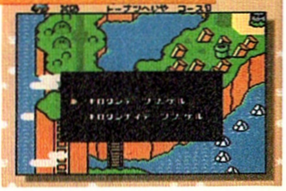
左隅のマップはワールド１・ヨースター島のマップ。家の右側の道は、これから紹介するステージと関係している。家の右隣がコース２、その上がコース３、池の中央が４、といった具合だ。



←コース中の中間地点。テープを切ると、死んでもここの地点から始まる



↑マップ画面で、L・Rボタンを押すと、左の画面が現れる。人の残機移動は、コントローラーのB・Yボタンで行うのだっ!!



↑記録をすると、電源を切っても、次のときは、ここから始められる

ヨッシーの家～おばけ屋敷までの ステージ紹介

ワールド１のヨースター島から、ワールド２のドーナツ平野のおばけ屋敷まで、各ステージの特徴を中心にとりあげ、徹底的に紹介していくぞっ!!



ヨースター島 コース2



恐竜のヨッシーくん卵から初登場っ!!

ヨッシーの家の右側、道の上にある黄色い印が、ここ、ヨースター島コース２だ。

ステージ内は、木々や草がうっそうと生い茂った森の中といった感じの構成になっている。始めの方のステージだけあって、あまり長くはなく、基本的な操作を覚えさせるための練習コースといった所だろう。

さて、マリオワールドで新登場のキャラのヨッシー。たいていの人はこのステージで会うんじゃないだろうか。ヨッシーの出現方法は、コインやキノコと同じで、ブロックを下からたたくと卵として出現する。そして卵は、ブロックの上で割れて、恐竜のヨッシーが出てくるというわけ。

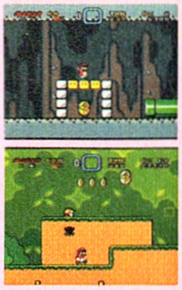
他にも、地面からモコモコっと出現するモグラや、コインはブロックに、ブロックはコインへと変えるⓅスイッチなどが、このステージでは登場するのだ!!

ドラゴンコインは秘密の宝！

スーパーマリオワールドでヨッシーと同じく初登場なのが、右の写真に写っている楕円形のドラゴンコイン。

ドラゴンコインは、1コースに5枚以上存在していて、5枚集めるとマリオが１UPするんだ。しかし、コインは、普通にコース通ると４枚しか見つからない。残りの１枚は、土管で行く地下や、空中に隠されてるってわけ。

また、ドラゴンコインは、普通の、100枚集めると１UPするコインとしてもカウントされるので、見つけたら必ずとろう。取るのと取らないとじゃ、大違いだからねっ。



ヨッシー３変化!?



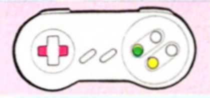
↑赤い甲羅のカメを口に含むと３方向に炎を吐くことができる!!

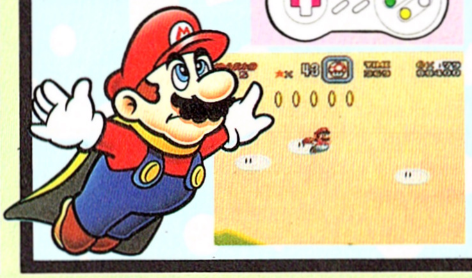


上でも少し説明したけれど、ヨッシーはとても頼れる仲間。ヨッシーの上に乗っている間は１回ダメージをうけても平気。しかも落ちても、もう一度乗ることが可能。乗るときはＢボタンで、降りるときはＡボタンで行うことができる。また、Ｙボタンを押すと、舌をだしてカメの甲羅などロに含んでそれを武器にすることもできるんだ。

マント1編 マリオ操作法

急上昇する



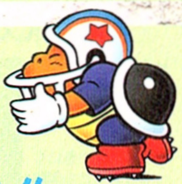


ここでは、しっぽマリオに変わって登場するマントマリオの操作方法を教えちゃう。第一回目は急上昇の仕方。

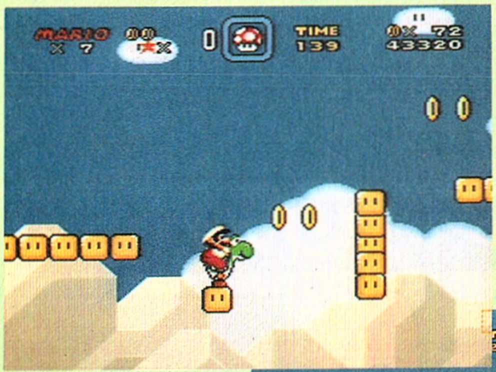
左のイラストの色がぬられた部分、十字ボタンの左右とＹボタンを押し、加速をしたらＢボタンを押す。すると、押しているだけ高く飛べるぞ。途中でＢボタンを離すと、その地点で上昇をやめ、ムササビのようにマントを開くのだ。



ヨースター島 コース3



へんてこりんな仕掛けのあるコース!!



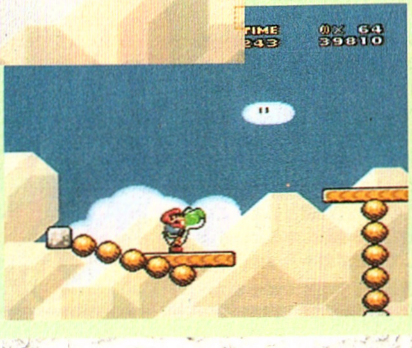
←伸びーて縮んでの伸縮自在のブロック。中央の一つは動くことがないので、ここに乗っていれば安全なのだっ!!



↑何がでるかわからない謎のブロック。何がでるかはやってからのおたのしみ



↑マイクを上から見たようなマークのあるブロック。ヒントをくれるとても親切なブロックだ



←これがグリィンと回転する、通称〝回転台〟ずっと乗ってると、振子のように左右に振れるぞ

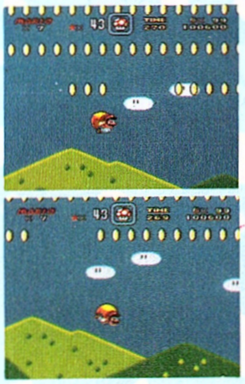
コース２をクリアすると、次のステージであるコース３への道ができる。ここは、青い空と白い雲がキレイな空の上を、動くブロックや回転する台に乗って移動するステージだ。

何の変哲もない、タダのブロックかと考えていると、ビョーンと伸び縮みしたり、上に乗ると回転する台などいろいろ登場する。伸び縮みするブロックは、縦に伸び、縮んだら今度は横へと、縦、横、縦、横と交互に伸び縮みをするのだ。ちなみにブロックの数は、めいっぱい伸びた時は５つ分。縮みきったときは１つ分になる。回転する台は、自分が向かっている方向側へ回るぞ。右から来たなら左回り、左から来たら右側へ回るという具合だ。

ここも比較的やさしいステージ構成。まず落ちて死ぬことはないでしょう。

マント2編 マリオ操作法

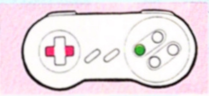
空を飛び続ける



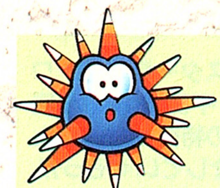
マントマリオ操作法の第２回は、空の飛び方。

上で説明した方法で、急上昇をしたらＢボタンを離すか、一番上まで到達する。すると、マントが自動的に開いてくれるのだ。マントが開いたら、✚ボタンの左右を交互にテンポよく押すと飛ぶことができちゃう。

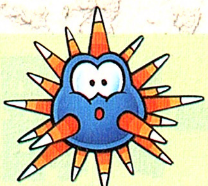
進行方向に対して、進んでいる方向のボタンが下降。反対側のボタンが上昇。また、マントを開いているときは、敵キャラに当っても、マントが閉じて落ちるだけ。パワーダウンや死ぬことはまったくないのだ。安心して飛べるってわけだ。







ヨースター島 コース4



ピーチ姫のためなら水の中だって!!

ヨースター島のコース4、ここはヨッシーくん家の右側の、道上にある池の中に位置している。

ステージ構成としては、段々になった島をのぼりながら、下を流れている水の上を飛び進んでいくといった感じ。わかりやすく言うと、ゲームボーイ版のスーパーマリオランドのW2の途中かな。

ただ、マリオランドと違うところは、水の中に落ちても死なないで泳げてしまうところ。それどころか、物を持っていても泳げるし、恐竜のヨッシーに乗っていても泳げてしまうのだ。

水の中の障害物は、トゲトゲのついた丸い敵だけ。水の流れにのってプカプカ浮いているだけで攻撃はしてこないけど、けっこうやっかいな存在だ。おまけに、スターを取って無敵にならないと倒せないのだ。

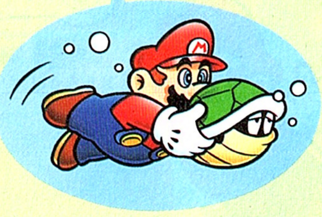
他にもこのコース4には、あのドキドキパニックにでてきたニョロニョロ動く、サボテンの生き物や、下からたたくとヒントをくれるメッセージブロックなどが登場。前のコースに出てきた敵もでてくるぞ。



←マリオの水中泳法。でも、この体でよく浮かないな。



→今、まさに水の中に入ろうとしている所。入ると上の絵のように泳ぐ。

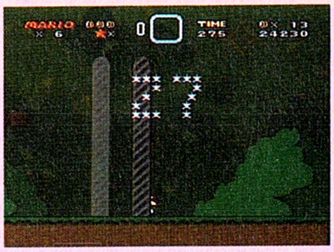


←カメをもってまでも水の中を泳いでしまうマリオは凄い

ゴールするときはなるべく高く飛んで星をかせごう

ゴール地点にある、2本のポールの間を上下している白い線は、ゴールテープ。こいつは、高い地点で切れば切るほど星をたくさんくれる。その星は何かと言うと、100こ集めるとボーナスゲームができるようになるものなのだ。

つまり高い地点でテープを切り続ければ、普通にプレイするよりも多くゲームができるってわけ。



←うまくテープが切れて星をもらった所。切れないと星は入らないだ。

マント編3 マリオ操作法

ゆっくり降下する!

マリオ操作法マント編第3回は「ゆっくり降下する」だ。前に教えた操作方法で急上昇したら、今度はBボタンを離さずYボタンを離す。すると、マントをヒラヒラさせて、ゆっくり降りてくるのだ。この状態でBボタンを離すと、通常の速さで落ちて行くぞ。

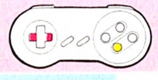
下に敵がいて危険なときは、この操作で、安全な所へ移動すれば、残りのマリオを減らさずにすむのだ。



←↓左はヨッシーに乗ったままゆっくり降下するの図。下の写真は、普通の状態の時のもの。降下している時は、十字ボタンで方向を変えることができるのだ!!









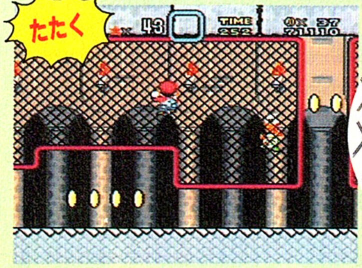
ヨースター島 城

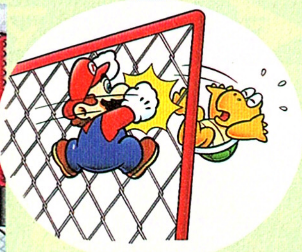


マリオのニューアクションはカワイイ!

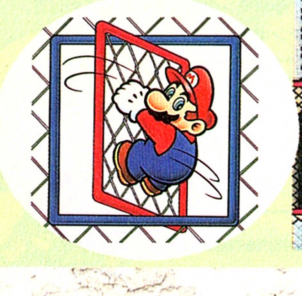
このステージの見せ場はなんといっても金網アクションだ。マリオ5作目にして初めて(?)マリオの真正面と真後ろの姿が登場するのだ。他にも、Yボタンで金網をたたくといったニューアクションも現れマリオのスゴさを見せつけてくれる。

ヨースター島の城は、ワールド1を仕切っているボスのいる所。だからステージ内の作りも凝っていて、上からいきなり巨大な丸太がドスンと落ちてきたりするのだ。

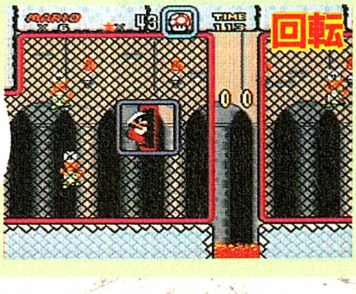




←金網の裏側にいる敵キャラは、Yボタンパンチで倒せちゃうのだ



→四角で区切られた金網の上にのり、Yボタンを押すと、裏へ移動!!



城のボス、小クッパを攻略してしまおう!!

ヨースター島のボスである小クッパは、首をひっこめて攻撃してくる青いカメ。地面が左右に大きく揺れているので、つい地面の方に気をとられて、小クッパの方はおろそかに。またその逆もある。

小クッパの倒し方としては、首を引っこめて火の玉をゴロゴロと転がしてきたら、火の玉をよけつつ首をだした小クッパをふむ。連続してふみつけ地面から落とせば勝利。



→火の玉をよけながら首をだすのをまつ。出たらすかさずふめ



↓このように急になってしまったら無理をせずに避難しよう。

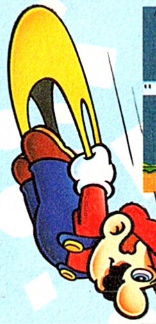
おまけ



マント編4 マリオ操作法

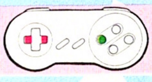
急降下する!

マント編の第4回。今回は急降下のやり方を伝授。といっても途中までは、ゆっくり降下する時とまったく同じ。ただ違うところは、ゆっくりの方はBボタンを押してだけども、急降下は進行方向の十字ボタンとYボタン押しっぱなしで行うのだ。応用編として、この技を敵のいる場所ですると、1回攻撃して倒せる敵キャラは、落ちて地面を揺らすことで倒せるのだ。





↑敵がいる所で行うと、地面が揺れて敵が倒せる!!





ヨースター島 コース1



見てるだけでワクワクしちゃう!

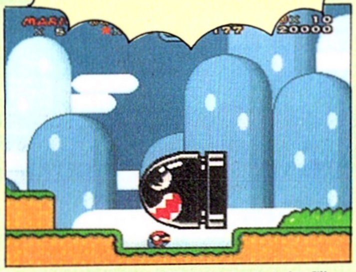
ここで紹介するステージは、ヨッシーの家のすぐとなりにある黄色い印の場所。

ステージ内のイメージは、ラムネやソーダ色の背景の中を、ノコノコやドラゴンといった敵キャラを倒しながら進んでいくって感じ。

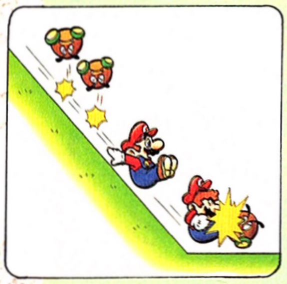
このステージは、始まるとすぐに、巨大なキラーが飛んできたり、マリオが土管の中から、大砲の弾のように飛び出たりする奇想天外な所。また、攻撃すると、圧縮されて小さくなるドラゴンなども登場するぞ。

そしてここにもメッセージブロックがあって、あまったアイテムをストックしてくれたり、重要なヒントをくれたりするのだ。

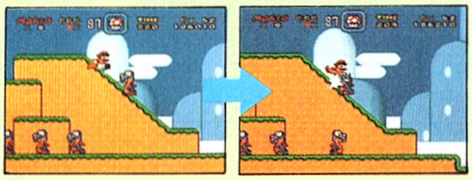
巨大キャラ!



↑プレイ中、逃げたくなるほど巨大な大砲の弾。しかしこの弾。上からふめば、倒せてしまうのだ



すーべり台っ!!



↑これは『3』でもおなじみの、地形を利用した攻撃法。坂の上に立ち、十字ボタンの下を押すと、マリオがすべって敵をやっつける

ブロックやこうらは上にも投げれる!

『3』までは左右にしか投げられなかったブロックや甲羅。しかしワールドでは、上にも投げられるのだ。Yボタンを押したままブロックにくっつくと、持てるのは『3』といっしょ。じゃあ、ブロックなどを上に投げるにはどうするのか? そう、✚ボタンの上を押したままYボタンを放すだけ。また、上に投げたブロックなどはもう一度とることも可能。



←カメの甲羅を手にもち上を見上げているマリオ。このての、ジャンプしてもたたけないブロックは上に物を投げて倒す!

→上を押しっぱなしで、Yボタンを放すと、ブロックや甲羅は投げることができる。当たったら戻ってくる

マント5編

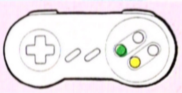
ボディプレス

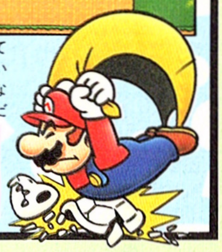
第5回の今回は、ボディプレス。加速、急上昇、飛ぶと、ここまでの操作方法はまったくいっしょ。違うのは、最後降りてくるときにYボタンをずっと押しつづけているということ。十字ボタンの左右で、目標物、つまり敵キャラの上をめがけて、定まったらYボタン押しっぱなしでつっこむのだ。成功すると、マリオのお腹に敵キャラが当たって、倒すことができる。上手にマリオを操作すれば、連続してポコッ　ポコッっと敵キャラを倒すことも可能になるぞ。



←ポコッ!　とうまくノコノコに当たった瞬間!

→当たった威力で少しだけ浮いたところ。この状態だとまだ足は地面についていないから…。そう、勘のいい人はわかったよね。こんな所にも技は隠されているのだ







ドーナツ平野 コース1



ここはマントマリオの練習場!

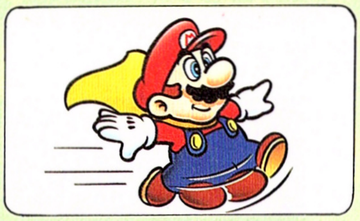
ドーナツ平野に入ってすぐのステージがこのコース1だ。だだっ広い平原といった感じのステージだ。

コース1には1人失っても必ずやっておくべき、重大なことがある。それはマントマリオの訓練場だ。今まで各ステージ紹介ごとに1つ、マントマリオの操作方法をのせていたけれど、すべての操作は、ここで覚えるのだ。急上昇も飛行の仕方も、降下もボディプレスもみんなこのステージで覚えていくのだ。そうすれば、先のステージできっと楽できるはず。

ここにはマントをつけ飛んでいる敵キャラが登場する。この中には倒すと羽根が手に入るキャラもいるのだ。



←両手を左右に開いて、地面を駆けていくマントマリオ!!



駆け上がり!

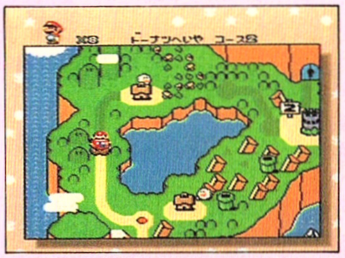


←土管の横の三角形のブロックが、駆け上がるためのものだ!!



←ボディプレスの要領で飛んでいると、地面にすべりこんだ

ドーナツ平野はこーんな感じ



→真ん中に池がある、ドーナツ型をしたドーナツ平野。このワールドはクリアすると形が変わってるのだ

ワールド2であるドーナツ平野は、その名の通り、ドーナツ型をしている。ステージ数は、おばけ屋敷や城を含めて7つ以上。

ステージをクリアすると、次のステージへの道が白く表示されて、移動できるようになるのだ。緑の道はまだクリアしてないので、先へは進めないという印。クリアするまではずっとこのままなのだ。

マント6編

スピンマントアタック

マントマリオ操作法の最終回は、回転するマントの威力で敵キャラを倒す、スピンマントアタックだ。

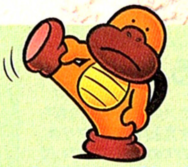
操作方法は、ボディプレスや加速と同じ、Yボタン。Yボタンを連打することで、マリオがクルクル回転して、いっしょに回っているマントで敵を倒すのだ。また、回転するマントは、ブロックを叩くこともできるぞ。

無敵と言うと、大げさだけど、それなりの威力は発揮してくれる。しかも、スピンマントアタックをしながらでも、移動できる。

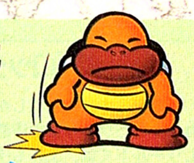


↑グルグルと回転してはいないけど、正真正銘スピンマントアタックをしたところ。わかりやすく言えば、「3」のときのしっぽマリオのような攻撃をマントでするのだっ!





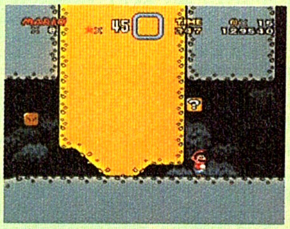
ドーナツ平野コース2



上下に動く地面は2種類ある！

●つきささる地面

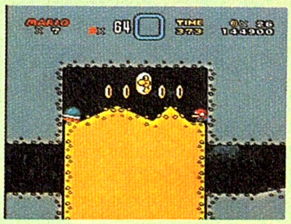
上からまたは下からでてくる地面で、道をさえぎってくるものがある。それがつきささる地面だ。この地面は1回ささると、でてくるまで少し時間がかかるので、強制スクロールの面などで道をさえぎられるとピンチ。はさまれたら1DOWNだからね。



←ズズーンと、下までつきささる地面。はさまらないように、ダッシュできりぬけろ！

●途中で止まる地面

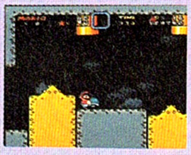
もう一つの方は、上下にピッタリくっつかないで途中で止まる地面。こっちははさまれるということはないけれど、敵といっしょに入ってしまうと、せまいぶん逃げ場がなくなってしまうので、やっぱりピンチ。敵はなるべく早めに倒しておこうねっ！



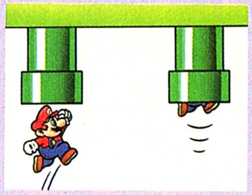
←端っこにメットがいるけど、決してふみ飛ばしてはダメ。逃げ場がなくなっちゃうぞ

中には変わったものもあるぞ～

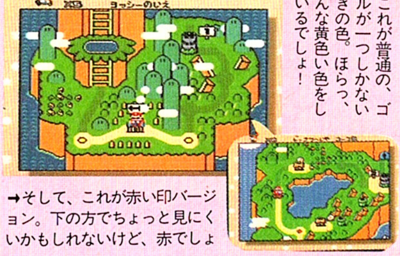
一風変わったのがコレ。土管の入り口にピッタリはまる地面なのだ。下からゆっくり突き上がってくるんだぞ。



←地面の動きは、よーく見て行こう



ルートマップの赤い印は2つのゴールあり



←これが普通の、ゴールが一つしかないときの色。ほらっ、みんな黄色い色をしているでしょ！

→そして、これが赤い印バージョン。下の方でちょっと見にくいかもしれないけど、赤でしょ

ルートマップ上には、ステージがあることを示している。楕円形をした、色のついた印がある。普通のステージの場合、この印の色は黄色なのだけれど、ゴール2つがあるときは、赤く表示されるのだ。だから、1回そのステージをクリアしても、マークが赤く光っていたら、もう一つ別のゴールがあるはず。もう一度中に入ってゴールを捜そう。

初級おさらい編 マリオ操作法

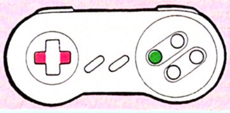
物を持つ

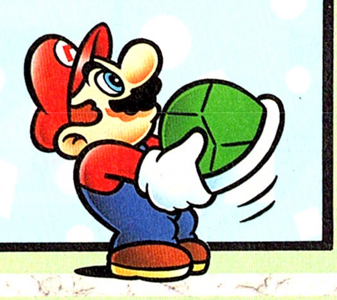
ここからは、マリオ操作法のおさらい編として、基本になる動作を紹介する。

ここでの操作法は、物を持つ。地面においてあるブロックや、ふみつけたあと残るカメの甲羅などを、Yボタンを押したままくっつくとキャッチするのだ！



→よっこらせ！　とブロックを持ち上げたところ。Yボタンを放すと、下へおけるぞ







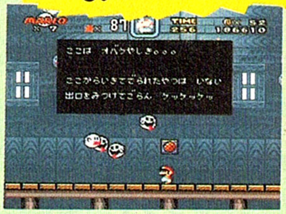
おばけやしき



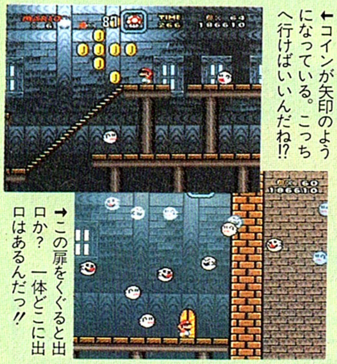
おばけやしきの出口を捜せ！

ワールド2の、ちょうど中間に位置しているおばけ屋敷。ここは、おばけ屋敷と言うだけあって、出口に通じる道がなかなか発見できないのだ。つまり、前のスーパーマリオでもあった、出口捜しステージというわけ。ルートをキチっと通らないと、扉には到達できないようになっているのだ。じゃあ、どうやってだすのという人がいるかもしれないけれど、それはナイショ。このループの謎は、自分でゲームを買ってからのお楽しみにしとこう。

おばけの挑発！



←よーし！　見つけてやろうじゃないか！　と言いたくなるほど挑発的な言葉だぜっ！



←コインが矢印のようになっている。こっちへ行けばいいんだね!?

→この扉をくぐると出口か？　一体どこに出口はあるんだっ!!

今回はここまで！

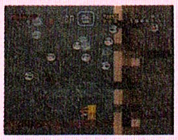
ということで、5ページにわたって紹介してきた、スーパーマリオワールドもこのページでオシマイ。今回はおもに、マリオのアクション・操作方法、ワールド2までのステージを紹介してきたけども、次号はもっとつっこんだ所を紹介したいね。それでは、次号までさようなら！



SFCの機能はここにも使われている

P70、71で、ハードの特性として紹介されたモザイクと多重スクロールは、このおばけ屋敷にも使われている。モザイクは他のステージでもそうだけれど、画面が切り変わるときに使われていて、多重スクロールは入口の部分や、おばけがいっぱいいる所などで使用されているのだ。特におばけ屋敷の入口の風景なんか、びっくりするほど綺麗に表現されてるぞ。

モザイク



←暗くてちょっと見にくいけど、ちゃんとモザイク機能が使われている。扉へ入り、出てくる時もモザイクになっている

多重スクロール

→幻想的な、少しさむ気のするおばけやしきを、美しく表現している。手前のモヤというかキリの動きが、とても凄い

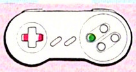


初級おさらい編 マリオ操作法

加速する



→タタタタターッと小走りに走っている、マリオの勇姿。Yボタンと十字ボタンで実行できる

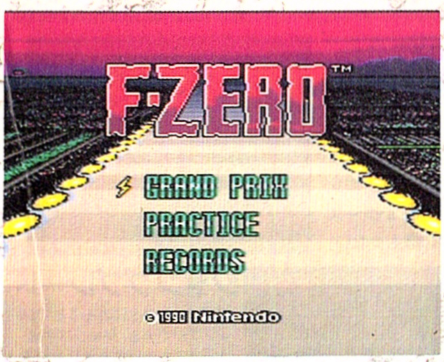


マリオの操作法もここが最後になってしまったけれど、最後はやっぱりマリオらしい加速を紹介。

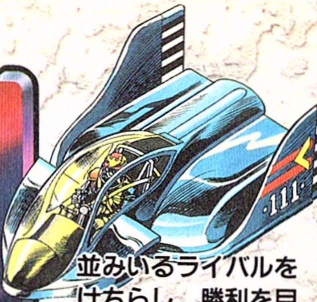
マントマリオ編の中にもいくつか登場したけれど、加速は基本中の基本だから、ちゃんと教えとく。

操作方法は、進行方向に十字ボタンを押したまま、Yボタンだ。





F-ZERO



●任天堂●11月21日発売予定●7000円(税込み)

並みいるライバルをけちらし、勝利を目ざせ！ 近未来の世界を舞台に、究極のレースが、今始まる。

スピーディーかつスリリングに展開する究極のレース

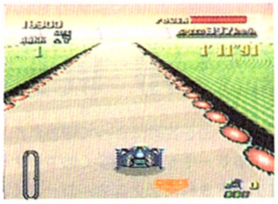
F-ZEROとは、近未来の世界において宇宙的規模で行われている最高峰のレースであり、F1を越えたその内容からネーミングされている。プレイヤーは、そのF-ZEROグランプリを転戦するパイ ロットとなり、9つの惑星にある15のサーキットで行われる、熱きレースを勝ち抜いていくことになる。

マシンは、加速性や耐久性、コーナリング性能など、タイプの異なる4台の中から選択。選んだマシンによって、必然的にパイロットも決まってしまう。そして残りの3台は、ライバルとしてレースに参加する仕組みになっているのだ。このライバルたちがけっこう手強くて、相手の動きに対応して走行ラインを変えてくる。きっと、ぶつけたりぶつけられたり、ハデなバトルが繰り広げられるのではないかな。コース上には様々なトラップもあるので、否が応にも緊張感は高まるぞ。

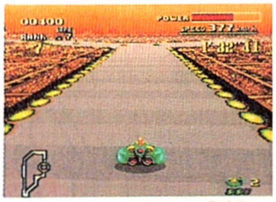
また、F-ZEROグランプリには、実行委員会によって設定された、9つの項目からなるオフィシャル・ルールが存在する。そして、グランプリの運営はすべて、そのルールに基づいて行われているのだ。F-ZEROはゲームであり、なおかつ純粋なるモータースポーツでもあるわけだ。



←前を走っているマシンには、その上にランクが表示される



→背後からマシンが迫ってくると、チェックマークを表示



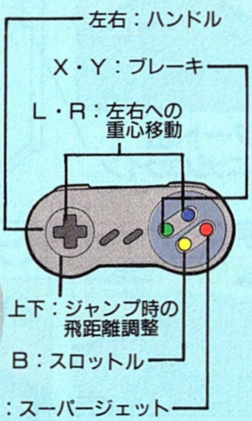
←右下のSマークは、スーパージェットのストック数だ



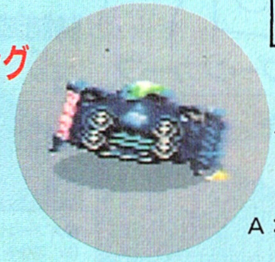
↑レース中に必要な情報は、すべて1画面内に表示されている。右上のパワーメーターに注意！

操縦をマスターせよ！

F-ZEROの操縦法は右の通り。L・Rボタンで左右の重心移動ができるので、コーナリング時の挙動がとてもスムーズになっている。アウト・イン・アウトなどのテクも、ムリなく使えるのだ。



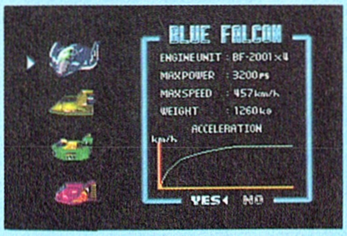
火花散るコーナリング



→左右に重心を移動すると、その方向にマシンはバンクする。限界までバンクすると路面と接地して、火花を散らしながら走ることになるぞ

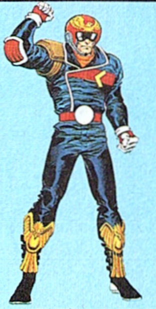
●4機の出場マシンとそのパイロット●

BLUE FALCON

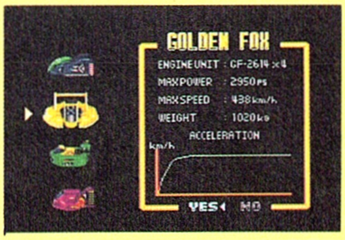


加速性や耐久性、操縦性など、全体的にバランスのとれた、まとまりのあるチューニングが施されている。誰でも短時間のうちに、ある程度乗りこなせるようになるので、初心者向きのマシンとも言える。

パイロットは、キャプテン・ファルコン。



GOLDEN FOX



加速力を最優先したマシン。エンジンパワーに比べボディは軽量で、路面への「G」を少なくしている。ただ、そのぶん衝撃には弱い。ややオーバーステアの傾向があり、パイロットには高度なテクニックが要求される。

パイロットはDr. スチュワート。



HILD GOOSE

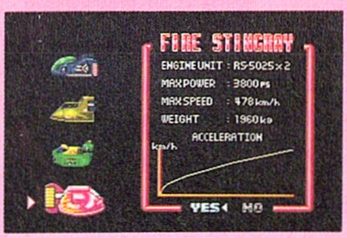


ダメージに対して非常に強い調計で、攻撃的な走りを重視したマシンだ。そのぶん、空力性能が弱く、加速性やコーナーでの安定性に欠ける。パワーの減りが少ないので、ピットでの補給時間を短縮できるのが強み。

パイロットは、ポリポト族のピコ。

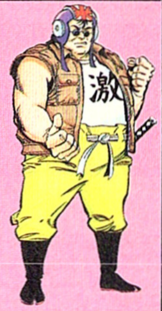


FIRE STINGRAY



宇宙一のパワーを誇るエンジンを2基搭載している。車体重量が重いために、加速はとても鈍いのだが、最高速の伸びでは4台中最高を記録する。重量配分もよく考えられており、コーナリングでの安定性にも定評がある。

パイロットは、サムライ・ゴロー。



15のサーキットが待っている

ゲームモードは2種類

『F-ZERO』には、2つのゲームモードがある。メインとなる「GRANDO PRIX」モードと、練習の「PRACTICE」モードだ。もう1つ、「RECORDS 」というのもあるのだが、これは単に各コースのラップタイムを記録するモードなのだ。

「GRANDO PRIX」モードでは、さらに3つのリーグと3つのクラスを選ぶことができる。リーグとクラスの難易度設定は、右の表の通り。各リーグは、5つのレースからなり、それぞれのレースは5 LAP（周）で争われるのだ。パイロットは、各LAPを指示された順位内で走らなくてはいけない。そして、5周走りきると次のレースに進み、5レース完走でリーグ・クリアーとなるわけだ。

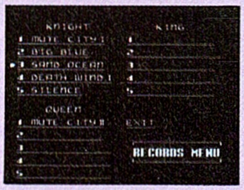
また「PRACTICE」モードでは、次に紹介する7つのサーキットで練習走行ができる。順位は関係ないうえ、ライバルなしを選ぶと1台だけで走行できるのだ。

●リーグ・クラスの難易度●

KNIGHT —— QUEEN —— KING
BIGINNER — STANDARD — EXPERT
易しい ←——→ 難しい



↑やっぱり最終目標は全リーグ制覇。どのレースも最終的に3位以内に入ればクリアーできるんだけど、どうせならオール1位を狙いたいところ。そのためには、プラクティスで走り込んで腕を磨いておかなくてはいけないぞ。ナイトリーグに関しては、全コースを走れるのだ

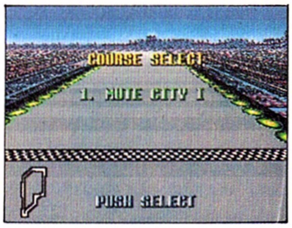


➡グランプリモードで一度でも走ったサーキットは、その最高ラップタイムが順次記録されていく



⬅各サーキットのベストラップは、10位まで記録される。1位をとるだけでなく記録更新をめざせ

1. MUTE CITY



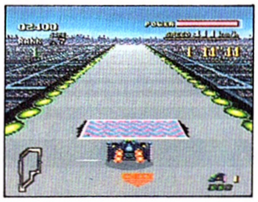
別名ミュータント・シティと呼ばれる、宇宙連加盟惑星の中で最大の都市に作られたサーキット。このサーキットはナイトリーグのオープニングに使われているため、比較的走りやすいコースレイアウトとなっている。トラップの数も少ない。

ピットエリア

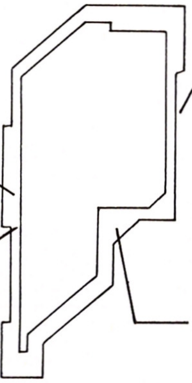


●パワーが0になると、マシンは爆発してしまう。少なくなってきたら、ピットエリアを走行して補給するのだ

ジャンププレート



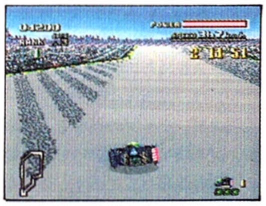
●プレートの上にのることでジャンプができる。ジャンプ中は、コース上を走行するよりも加速がつくので、できるだけ逃さないようにしたいものだ



スタート＆フィニッシュライン

●ホームストレートのほぼ中央に位置するライン。文字通り、レースの始まりと終わりを示す。通過するたびに残りラップが表示されるが、指示ランク内に入っていないと失格だ

強制減速ゾーン



●強制的に減速させるように、特殊なコーティングが施されている。これは安全上の問題でなく、スムーズな走行を妨害するためのものだ。ただ、中央を走行しているぶんには問題ない

2. BIG BLUE



地表面積の99%以上が海で覆われた惑星に作られた、ごくオーソドックスなレイアウトのサーキット。注意すべきポイントは、ピットの反対側に位置するヘアピンカーブと、最終コーナー。ナイトリーグの第2戦で使われるコースだ。

強制減速ゾーン1

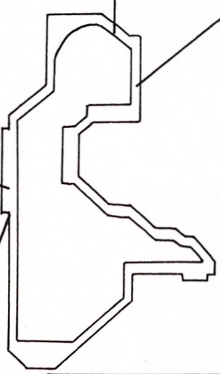
●円状にコーティングされたゾーン。コース幅が狭いので、ちょっとしたミスで飛びこむことに



強制減速ゾーン2

●ジグザグに施された特殊コーティング。コーナー手前で減速する際に、利用するというテもある。





ピットエリア



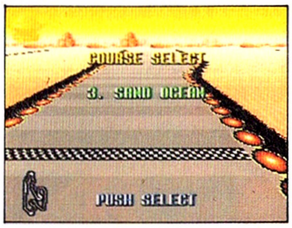
スタート＆フィニッシュライン

スリップゾーン



●磁場を遮断するための特殊コーティングが施されているため、マシンは操縦性を失う。急激なハンドリングはスリップを招くぞ。

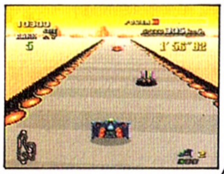
3. SAND OCEAN

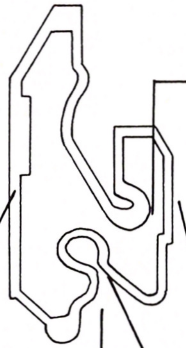


地表一面を流砂によって覆われた、辺境の惑星にあるサーキット。数多くのコーナーが複雑にレイアウトされたテクニカルコースで、パイロットは高度なコーナーワークと、クレバーなライン取りが要求される。ナイトリーグ第3戦コース。

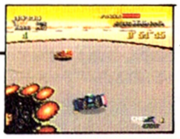
ピットエリア

●このサーキットでは、ピットエリアがコースの内側に設けられている。まちがえないように





ヘアピンカーブ



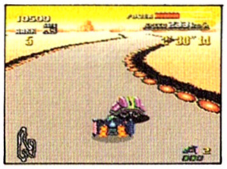
●コーナリング中は、思いきりマシンをバンクさせる



●カーブを抜けると、反対側のコースが見えるのだ

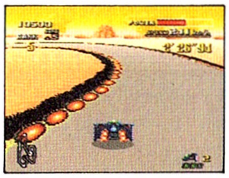
スタート＆フィニッシュライン

S字コーナー



●ゆるやかなS字なので、直線に近いラインで走りぬけよう

スプーンカーブ

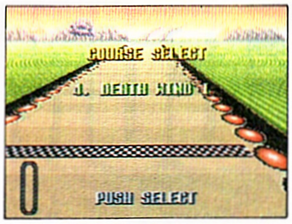


強制減速ゾーン



●スプーンカーブは基本に忠実に、アウト・イン・アウトでクリアーすると速くまわれるぞ

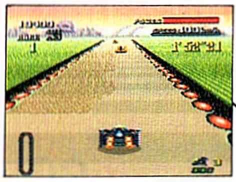
4. DEATH WIND I



かつてのデイトナのように、周回するだけという単純なコースレイアウト。しかし、道幅が狭いうえ、常に強い横風を受けながら走ることになるので、非常に操縦しづらいサーキットだ。ナイトリーグの第4戦に使用されている。

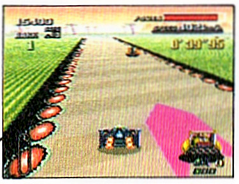


強制減速ゾーン



●コース幅が狭いので、ちょっとハンドルを切るとハマってしまう

ダッシュゾーン1



●マークの上にのると、スーパーダッシュよりも加速する。操縦には注意しよう

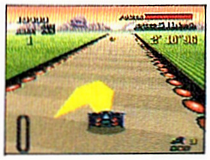
ダッシュゾーン2



●ストレートエンドでは、十分に減速しておくこと

スタート＆フィニッシュライン

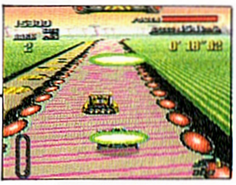




ダッシュゾーン3

●フィニッシュライン直前にあるので、ファイナルラップではぜひとも利用したいところだぞ

ピットエリア



●幅が狭いために、ピットエリアもコースの中央に用意されている

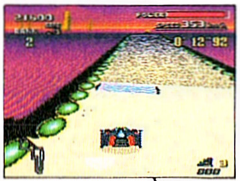
5. SILENCE



物音1つ聞こえてこない、静寂の星に作られたサーキット。ほとんどが直角のコーナーで構成されたレイアウトで、コーナリングの判断力や技術力が、パイロットに問われるコースと言える。ナイトリーグのファイナルコースだ。

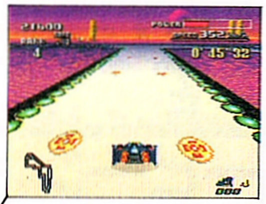


ジャンププレート



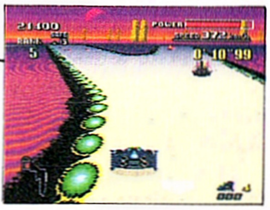
●ジャンプすることで、一気に強制減速ゾーンをパスできる。なるべく利用したいところ

地雷ゾーン



●分岐点を内側に入っていくと、左右に地雷の仕かけられたゾーンがある。ハンドリングのミスは、大きなパワーダウンにつながるぞ

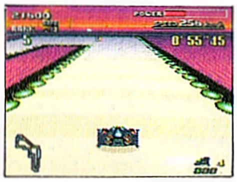
分岐点



●コースが2つに分かれている。どちらを走行してもよいが、外側が有利だ

強制減速ゾーン

クランク

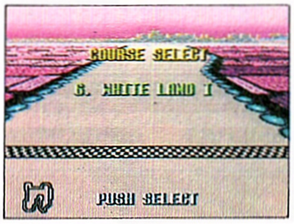


●直角に曲がりこんだコーナー。十分な減速を

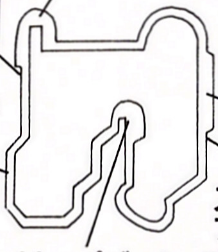
ピットエリア

スタート＆フィニッシュライン

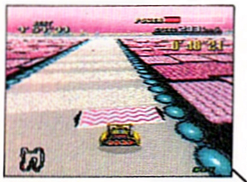
6. WHITE LAND I



宇宙一ロマンティックな星のサーキットとは思えないほど、コースはタフで、様々なトラップが仕かけられている。「SILENCE」と並んで、珍しい左まわりのコースだ。クイーンリーグの第4戦で使われるサーキットなのだ。



連続ジャンププレート



●一定の距離をおいて連続する。着地ミスでのクラッシュには注意

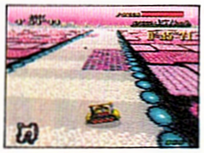
スリップゾーン 強制減速ゾーン



●ヘアピンカーブの中で、スリップゾーンと強制減速ゾーンが入り組んでいる。境い目に注意

ピットエリア

ダメージゾーン



●下方向強制マグネットにより、パワーダウンするぞ

スリップゾーン

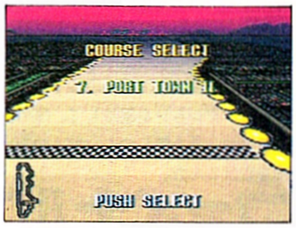


●磁場遮断コーティングの施されたヘアピンカーブなのだ

スタート＆フィニッシュライン



7. PORT TOWN II

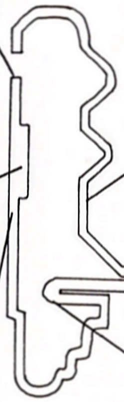


古くから宇宙交易の中継点となっていた港町にあるサーキット。いくつものトラップがあるうえ、テクニカルなレイアウトで、パイロットの間では最もその腕前が問われるコースとして名高い。キングリーグの第3戦で使われている。

ワイドジャンプ



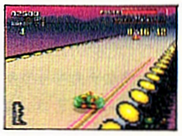
●途切れたコースの上を、ワイドジャンプで抜けていく。美しい景色に見とれて、飛距離調整を誤るなよ



左右方向強制マグネット

●左右方向の強制マグネットが、入れ違いに配置されている。ハンドリングは慎重に行うこと





ピットエリア

●ピットエリアが内側にあるか外側にあるかは、しっかりチェック



スタート＆フィニッシュライン

ヘアピンカーブ

SUPER FAMI-COM 情報局

開発状況速報！！

ハードの発表以来、徐々に姿をあらわしつつあるソフト達。アーケード版やパソコン版の移植からオリジナルゲームまで、多彩なゲームが各メーカーで開発されている。その開発状況をいちはやくみなさんにお伝えするこのコーナー、さっそく読んでちょうだい！

ジェリービーン

■CBSソニーグループ■発売日未定■価格未定

多彩な動きが最大の魅力。スライムのアクションゲームだ！

メーカー発表完成度**60%**

スーパーファミコン発表会には間に合わなかったものの、ようやく今回画面写真が届いた『ジェリービーン』を、まずは紹介しよう。本邦初とも言える、スライムが主人公のアクションゲームだ。

このスライムくん、名前をトム王子という。恋人を横恋慕され、あげくの果てには邪魔物扱いされてスライムに変身させられてしまった正真正銘の王子なのだ。で、海に流されてしまったのだけれど、恋人に会うため、長い長い冒険に出ることになったのだ。

スライムが行うアクションなので、伸びたり縮んだりひらべったくなったり壁や天井にくっついたりと、多彩なアクションが可能になっている。体を伸ばして突っついたり、体の中に包み込んだ玉を吐き出したりすることによって敵を攻撃するのだ。これらのアクションを駆使して、旅の邪魔をする敵キャラを倒しつつ、恋人の元へと冒険を続けるんだ。



↑中央にいるのが本編の主人公、トム王子だ



↑冒険の過程は山あり谷あり。敵の攻撃をかわしながら慎重に、そしてときには思い切りよく進め！　それにしてもさすがはスーパーファミコン。背景のグラフィックもほれぼれするほどキレイだなぁ



↑廃墟の中を恐る々々進むトム王子。跳ねてるときとは違い、ちょっとひしゃげている



↑野原を進んでゆくと町があったりもする



↑家には人がいて、情報をくれたりもする

はみだし情報

このゲームの制作に携わっているのは、必本読者にはおなじみの田尻智さん。さっそくゲーム内容についてインタビューしてみた。

「主人公をスライムにしたのは、ああいう形状でないと表現できない動きがあるからです。伸びたり縮んだりつぶれたり、今までのゲームにないアクションを盛り込むためにはスライムでなければだめなんです。主人公の面白い動きが、このゲーム最大の特徴ですね。

この『ジェリービーン』は、アイディアから音楽に至るまで、全ての面でいいゲームである自信を持っています。スーパーファミコンならではのオリジナルゲームとして、みなさんに満足していただけるゲームに仕上げたいと思っています。期待していて下さい」

ファイナルファイト

■カプコン■12月発売予定■￥8500（税抜き）

殴る！ 蹴る！ ぶっとばす！ ド派手な格闘ゲームの登場だ！

メーカー発表完成度**90%**

カプコンから発売予定のこの『ファイナルファイト』。現在カプコンが一番力を入れて制作に当たっている作品だ。年内発売を目標に開発中で、バランス調整などの最終段階を残してほとんどが完成しているとのこと。アーケード版からのファンには喜ばしい開発状況だ。

使用できるボタンが増えたとはいえ、アーケード版の操作感を損なわないよう、実際に使うのは✚ボタンとY、Bボタンのみになった。Yボタンが攻撃、Bボタンがジャンプ、同時に押すと各キャラクターが持つ必殺技が使える。もちろん✚ボタンはキャラの移動のために使う。

壮快なデカキャラが画面狭しと動き回るスーパーファミコンならではの格闘アクションゲーム、『ファイナルファイト』。ゲームセンターでのあの興奮が家庭で味わえる日も近付いてきたようだ。期待して続報を待っていてほしい。







↑なめらかに動くデカキャラ達。雰囲気バツグンのグラフィック。2P同時プレイがなくなってしまったとは言え、アーケード版と比べてもほとんど遜色のない出来。難易度までもアーケード版と変わらないらしい



↑さらわれてしまった娘を助けるため、力の限り戦う父・ハガー。親子の愛は海よりも深いのだ



↑愛する女性を助け出すため戦う男がもう1人。彼の名はコディー。恋人のジェシカを救出するために戦う

はみだし情報

『ファイナルファイト』は、ほぼ全ての面でアーケード版を忠実に移植している。ただし、残念ながら2人同時プレイはスーパーファミコン版では削除されることになってしまった。2人で協力しながら敵を蹴散らす快感は、とりあえず断念しなければならない。また、アーケード版で準備されていた3人のキャラは、スーパーファミコン版では2人に縮小されている。

辛口アクションゲームで知られるカプコンらしく家庭用ゲーム機での発売といえど、初心者のために難易度を下げたりすることはないそうだ。ゲームセンターでの興奮が損なわないまま、家庭へと飛び込んでくることは間違いないだろう。

ボンバザル

■ケムコ■11月21日発売■￥6500（税込み）

メーカー発売
完成度
100%

スーパーファミコン唯一のアクションパズル、ハードと同時に発売！

サードパーティーソフトの中で、唯一ハード発売と同時に登場するのがこの『ボンバザル』だ。ミラー社がAMIGA などの海外パソコンで出していた作品の移植版なのだ。発表会の段階で『マリオワールド』や『F－ZERO』などの任天堂ソフトに並び、100％の完成バージョンを展示していたのが印象的だった。他のソフトの予定価格がほとんど8000円を越えている中で、6500円という低価格に抑えていることも注目したい点である。

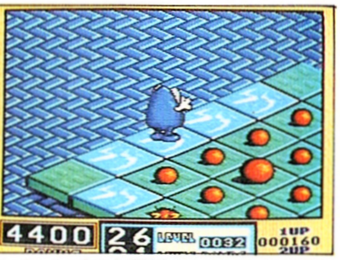
『ボンバザル』はアクションパズル。どちらかというと指示よりも頭を酷使する正当派のパズルゲームだ。フィールド上に設置してある全ての爆弾を爆破させれば面クリアとなる。ただし、爆弾には大中小の３種類があり、それぞれの爆破規模が違う。爆風が他の爆弾まで届くとそちらも誘爆してしまい、また爆風にマイキャラが巻き込まれてしまうとゲームオーバーとなる。このことにより、なかなか深いパズル性が生まれている。甘く見ると火傷を負うはめになりそうなゲームだ。



↑いろいろなアイテムがたくさんあって、どこから手をつけていいのか迷っちゃう。ま、迷えば迷うほどクリアのときの達成感は大きいのさ



↑あーらバクダンがいっぱい。どれから爆破すればいいのかしらん？ 下手に爆発させると隣のバクダンまで誘爆しちゃうし、かといって何もしないままでクリアできるはずもないし…



↑つるーん。氷の上では立ち止まれないのさ。フィールド外に落ちるとミスになっちゃうから氷に乗るときは行く先に注意してね。そいじゃ、がんばってねー



←これが３Dモードの画面。ななめ見下ろしなので、操作がちょいとムズい

→ほいでこちらが２Dモード。わかりやすい画面だけど、らしくないね

はみだし情報

海外のパソコンゲームの移植が目立つスーパーファミコン。この『ボンバサル』もしかり。テトリスを全世界に送り出したことで有名なイギリスのミラー社が発売した、パソコンゲームの移植版なのだ。

この『ボンバザル』の特徴と言えば、３Ｄと２Ｄの２つのモードを持つことだろう。斜め見下ろし画面の３Ｄモードの方がよりスーパーファミコンらしい雰囲気を味わえるだろうが、いくら高性能ハードとはいえスーパーファミコンは家庭用ゲーム機。ゲームを初めて体験する初心者がプレイすることも考えるなら、よりゲームが理解しやすい２Ｄモードを準備したことには拍手を送りたい。面数も130とたっぷり準備されており、ちょこっと手を出したゲーム処女がハマる要素は完璧にそなえているソフトなのである。

パイロットウイングス

■任天堂■12月21日発売■￥8000（税込み）

メーカー発表
完成度
80%

翼を広げ、大空高く飛び出そう！

拡大・縮少機能をフルに使ったフライトシミュレーション。それがこの『パイロットウイングス』だ。スカイダイビングからヘリコプター操縦まで、さまざまなスカイスポーツが楽しめる。

ゲームの進行はポイント制。競技が終わった後、その飛行内容が細かく採点される。規定の競技を全て終え、その合計点が合格点に達すると次のステップへと進むことができるのだ。ステップが進むほど合格規準は厳しくなる。

各競技の操作（操縦？）方法は全て違い、５つの競技全てを楽しむためにはコントローラーのボタン全てを使用することになる。スーパーファミコンの６つボタンに慣れてもらうための任天堂の作戦なのかも。

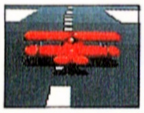
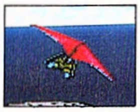


←翼よ、あれがアリの灯…ではないけど、滑走路が見えたぞ



←ターゲットってのはスカイダイビングの着地目的のこと




はみだし情報

『ドラゴンフライ』、『フライトクラブ』の２つの仮名を経て現在の名前に落ちついた『パイロットウイングス』。シューティング要素が入るのではないか、などの噂も出たが、結局は普通のスカイスポーツシミュレーションとなった。

初心会の段階では４つのスカイスポーツ、「スカイダイビング」「ロケットベルト」「ハングライダー」「ライトプレーン」しか遊べなかったのだが、最終的にはこれに「ヘリコプター」が加わった５つのスポーツが楽しめるようになる。任天堂社内、ライター陣から高い評価を受けているこのゲーム、発売まであと少しだ。

グラディウスIII

■コナミ■12月下旬発売予定■￥7800（税込み）

メーカー発表
完成度
80%

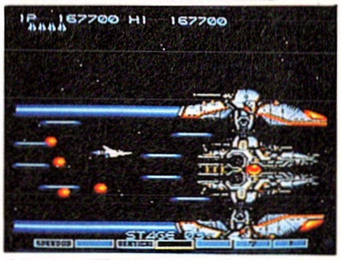
アーケードの人気作、開発も順調

いまや横スクロールシューティングの定番ともなったグラディウスシリーズ。スーパーファミコン版の『グラディウスIII』もすでに７割ほど完成し、年内発売に向けて制作を続けているところだ。

難易度が高くて有名なこのゲーム、スーパーファミコン版では３段階の難易度選択が可能。ショット、ミサイル、パワーアップに使うボタンはゲーム前に自分で設定できる。シューティング初心者のためにはオートパワーアップなども用意されており、新たなファン開拓を目指している。



←砂の面です。砂の②にボムを直撃させました。ほおや〜よいこだねんねしな♪



↑アーケード版ではコイツを撃破できずに唇を噛んだ人も多いのでは。でも御安心を。スーファミ版では難易度を選べるので、腕に自信のない人もどうにかなりそう



→グラディウスファンにはおなじみ、逆火山のステージでおま

はみだし情報

基本的には移植なのだが、アーケード版でファンから不満の声が上がった点はかなり改善されるらしい。

賛否両論あった３Ｄモードの４面、キューブの飛び交う９面は削除され、オリジナル面が導入されている。ミサイルやレーザーも一部を捨て、新たにいくつかの武器が加えられたようだ。

難易度に関しても、アーケード版のテクニカルモードに相当するレベルから、シューティング馴れしていない人でも楽しめるなるレベルまで幅広く設定できるようにするとのこと。「マニアから初心者まで」をターゲットに制作に臨んでいる。

ドラッケン

メーカー発表完成度 50%

■ケムコ■12月発売予定■￥8500（税込み）

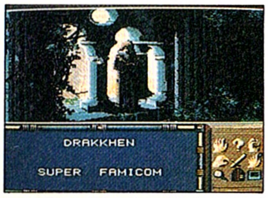
リアルタイム進行する3DRPG

ファミコンでは考えられなかった全方位スクロールを見せる3DRPG、『ドラッケン』。現在の開発状況は約50%くらいとのことで、年内発売を目標に必死の頑張りをしている最中だ。

自分の回りをグルリと見回せる平野。歩いてゆくと近付いている風景。パーティーの仲間を別々に移動させることのできるダイイジョンなど、今までにあまり見られなかったシステムが我々の前に登場するのには、もう少し時間が必要みたい。年内発売を祈って待っていよう。



↑タイトル画面。これを見てもわかるように、この物語には竜が大きくかかわっている。4匹の善の竜と、4匹の悪の竜。彼らの持つ8つの玉をめぐって物語は展開する



→フランス産だけあって、さすがにセンスのいいグラフィックである。拍手！



←またまた一枚絵で申し訳ない。3D画面は次号に載りますからガマンしてね

はみだし情報

このゲームの特色の1つは、これがリアルタイムで進行するRPGであるということが挙げられる。時間とともに空の色は変わり、日が沈み、夜が来る。圧倒的なリアリティを持つ世界が準備されているわけだ。

が、ここに問題が1つ。このゲーム、もともとフランスで作られたゲームの移植なので、夜の星座の動きが日本のそれとは違う。リアリティの追及に妥協したくない開発スタッフはその点を改良したいと頑張っているのだが、はたしてどうなるか？　注目したいところだ。

ガデュリン

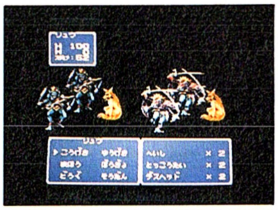
メーカー発表完成度 80%

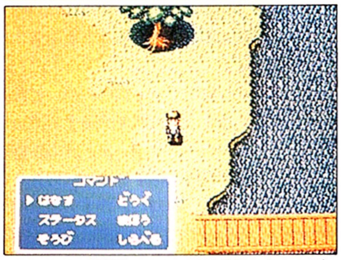
■セタ■12月発売予定■￥8800（税込み）

シナリオ重視の近未来RPGだ

スーパーファミコンで初のRPGになるであろうことが有望視されている「ガデュリン」。メーカー発表では80%の完成度になっているとのことで、年内発売に向けてラストスパートで開発しているようだ。

ゲームの内容は基本的なRPG。シナリオ重視型のゲームである。最大で4人パーティーになり、全員をマニュアルで操作する。また、戦闘中に敵モンスターを誘惑し、仲間に引き入れることが可能など、新しいシステムも導入されている。


←戦闘。そうだん、というのは敵と話し合うコマンド。うまくゆけば仲間にできるのだ



↑フィールド画面。コマンドは見馴れたものばかりなので、説明はいらないよね？


→パソコン版、オリジナルビデオなどと寸分たがわぬタイトル。でもストーリーは全部違うのだ

はみだし情報

スーパーファミコン版『ガデュリン』を語るとき、忘れてはいけないのが現在発売中の同名オリジナルビデオアニメである。『ガデュリン』のストーリーは4章立てになっており、その第1章がOVA「ガデュリン」に相当するようになっているのだ。世界観を把握する意味においても、ゲームをプレイする前にビデオを見ておくのがいいだろう。なお、2～4章に関してのビデオ化は現在では白紙の状態だが、要望が多ければ考えてみたいとのこと。メディアミックス戦略は確実に動いている。

ポピュラス

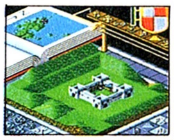
メーカー発表完成度 90%

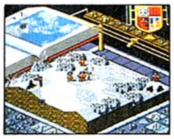
■イマジニア■12月21日発売■￥8800（税抜き）

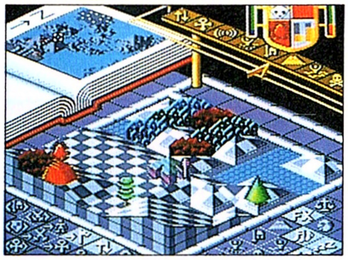
誰でも神になれる時代の到来！

日本はもとより、海外でも輝かしい評価を受けている『ポピュラス』。スーパーファミコン版の開発も順調のようだ。9月13日現在で90%ほどが完成し、この記事がみんなの目にとまる頃には完成しているはず、とイマジニアの人が胸を張って答えてくれた。

ゲーム内容については言うまでもなく、品質は保証済みの作品。スーパーファミコンでのオリジナル面も加わって、全10ワールド、計1000面が準備されている。誰もがすんなりと溶け込めるゲームではないが、1度この魅力を知ればハマること間違いなしの作品だ。日本中のゲーム愛好者達が神となる日も、そう遠くはない。







↑10あるステージの中から3つを紹介。左上が草原の面。右上が氷の世界、下がシリーランドと呼ばれる宇宙の面。他にもスーパーファミコンのオリジナルも含め、面白い面がいっぱいだ

はみだし情報

もともとはパソコンゲームで、マウスを使って操作するこのゲーム。発表会の際にはコントローラーによる操作がイマイチだとの声も一部からあがっていた。が、発表会閉会後、さっそく操作系の見直しが行われ、アイコンの配置を変えるなどのマイナーチェンジを施した。コントローラーのボタンをフルに使って操作することに決定したが、各ボタンの意味を体得するまではちょっととまどうものの、馴れてしまえば異和感なくプレイできる。マウスに親しんでない人には、こちらの方が楽なのでは。

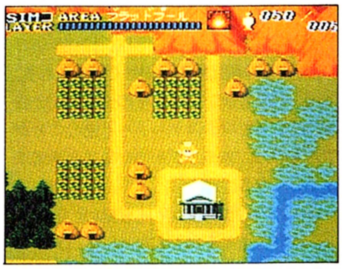
アクトレイザー

メーカー発表完成度 80%

■エニックス■発売日未定■価格未定

神は24時間戦い続ける

勇士となって魔物と戦うアクションモードと、神となって地上の人間の繁栄を助けるクリエイションモードと呼ばれるパート。この2つが混ざり合って構成されているのが、この『アクトレイザー』である。すべての魔物を倒し、平和な人間社会を築き上げるのがプレイヤーの最終目的である。クリエイションモードで頑張ると、アクションモードが楽になるという設定になっているらしい。今までにないシステムを持つこのゲーム、開発も順調のようだ。


↑天空城から見下ろす地上の村落。これを発展させるのがプレイヤーの目的なのだ



→神であるプレイヤーは、地上の人々を繁栄させることを目的に、魔物と戦う



←戦いのとき、神は勇士となり魔物に立ち向かう。逃げることは許されない

はみだし情報

アクションモードとクリエイションモードがくっきりと分かれているこのゲーム。とはいえ、2つのパートは互いに密接に関係しており、どちらか一方だけをプレイしていたのでは最終目的を達することはできないようになっているらしい。バランス良くプレイすることが重要なのだ。

あと、アクション部分へと移行する時の、神であるプレイヤーが天空城から地上へと舞い降りるシーンは圧巻。ぜひ一度見て欲しい。ぐんぐん迫りくる地面は、スーパーファミコンならではの大迫力だ。

超魔界村

メーカー発表 完成度 70%

■カプコン■発売日未定■価格未定

魔界村シリーズ、SFCに登場!

カプコンからはもう1本。『超魔界村』のニュースが飛び込んできた。発売日などの細かいことは未定ながら、魔界村、大魔界村の路線を踏むアクションゲームであることだけが公式に発表された。とはいえ、すでに7割程度は完成しているとのことで、ファイナルファイトに続いてのビッグタイトルの登場は、そう遠い未来の話ではなさそうだ。

難易度の高さで有名なシリーズの最新作ということで、バリバリのアクションゲームになることが予想される同作品、シリーズファンはもちろんのこと、アクションゲーム好きならぜひ注目すべき1本だ。今のうちから指先を磨きつつ、続報を待って欲しい。


←またまた戦うこととなったアーサー。今度はどんな冒険が彼を待っているのだろう?


←薄暗い森の中、青白く光る壺。何か意味があるのだろうか。やけに気にかかるな…

R-TYPE II

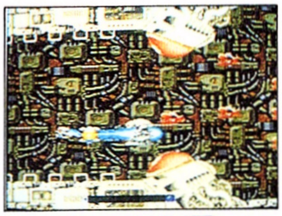
メーカー発表 完成度 40%

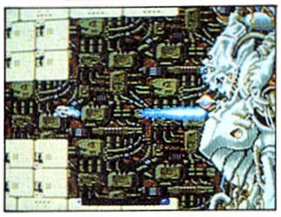
■アイレム■発売日未定■価格未定

完全移植を目指し、鋭意開発中

ゲームセンターで根強い人気を持つ『R-TYPE』。スーパーファミコン版は来年春あたりの発売を目指し、鋭意開発中とのこと。アーケード版の完全移植を目標にしているが、オリジナル要素が入る可能性もあるらしい。

ハードな内容で知られるこのゲーム、家庭用ゲーム機への移植ということで、なんらかの初心者救済措置がなされることになるらしい。最終的には決定していないが、難易度選択が準備される可能性が高いようだ。スーパーファミコンを通して新たなR-TYPEファンの獲得を目指し、シューティング上級者以外にも愛されるゲームを目標に制作中とのこと。期待しよう。


←あの独特のグラフィックは健在。ゲームセンターからのファンよ、涙して喜べ!


←はたして、完全な移植がなされるのかどうか。まだどうとも断言できないところだ

その他のゲームの開発状況

ジャレコの『スーパープロフェッショナルベースボール』。燃えプロ路線の、リアルなグラフィックによる野球ゲームにすることは決定しているが、それ以外は未定。

続いてトンキンハウスで発売予定の『イースIII』。開発はようやくスタートダッシュを切った段階。ゲーム性はそのまま移植するが、演出面ではスーパーファミコンならではの手法を取り入れる方向で検討中。

サン電子の『ポッパーズ』は、アクションゲームとして開発が進行中。ただし、どのようなアクションゲームになるかはまだ未定。

ビクター音楽産業の『ダンジョンマスター』は、完全移植になるかオリジナル要素が入るか、いまだ未定。

任天堂の『シムシティ』『新・ゼルダの伝説』は共に新情報なし。



←かなりの完成度なのではないかとの噂もあるが情報は何もなし。「シムシティ」



←スーパーファミコンだけのオリジナル要素もかなり入るらしい。これも噂だが…

ダライアスIIスペシャル

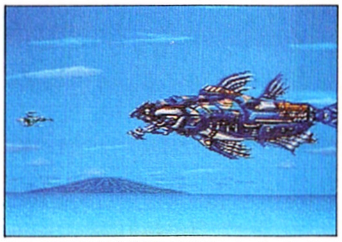
メーカー発表 完成度 10%

■タイトー■発売日未定■価格未定

パワーアップのため、練り直し中

発表会で展示されていたのは初心会用の特別バージョン。基本的には白紙からの練り直しで開発中とのことだ。一連のダライアスシリーズの流れを汲むことは間違いないだろうが、細かい点までは現段階ではわからないところだ。

ただ、使えるボタンの数が増えているので、従来の2つのボタンではなく、使用するボタンの数を増やす案が検討されているらしい。


↑この写真は初心会用に開発されたバージョンのもの。まだ変更されることになるらしい

ジャンボ尾崎のホールインワン

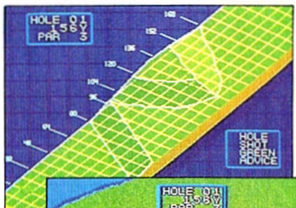
メーカー発表 完成度 40%

■ハル研究所■91年2月発売予定■¥8900(税込み)

立体的コースが現在造成中

今までの家庭用ゲーム機にはなかった立体的なコースを持つゴルフゲームになる予定のこのゲーム。発表会の段階から外面上の変化は特にないが、システム面での開発は進み、来年2月の発売を目指して開発中という段階である。立体的なレイアウトによるゴルフゲームを楽しめるようになるには、いましばらく時間が必要のようだ。

やや複雑なボタン操作を強いるゲームが多い中、『ホールインワン』では従来の2つボタンによる操作を守る路線でいく。片方が決定、片方がキャンセル、という今までのゴルフゲームと同じ操作方法である。


←立体的なコース設計であることが一目瞭然


←グリーンもほら、ただの平面じゃないのだ

BIG RUN

メーカー発表 完成度 10%

■ジャレコ■91年3月発売予定■価格未定

遠いゴールを目指し、走り続ける

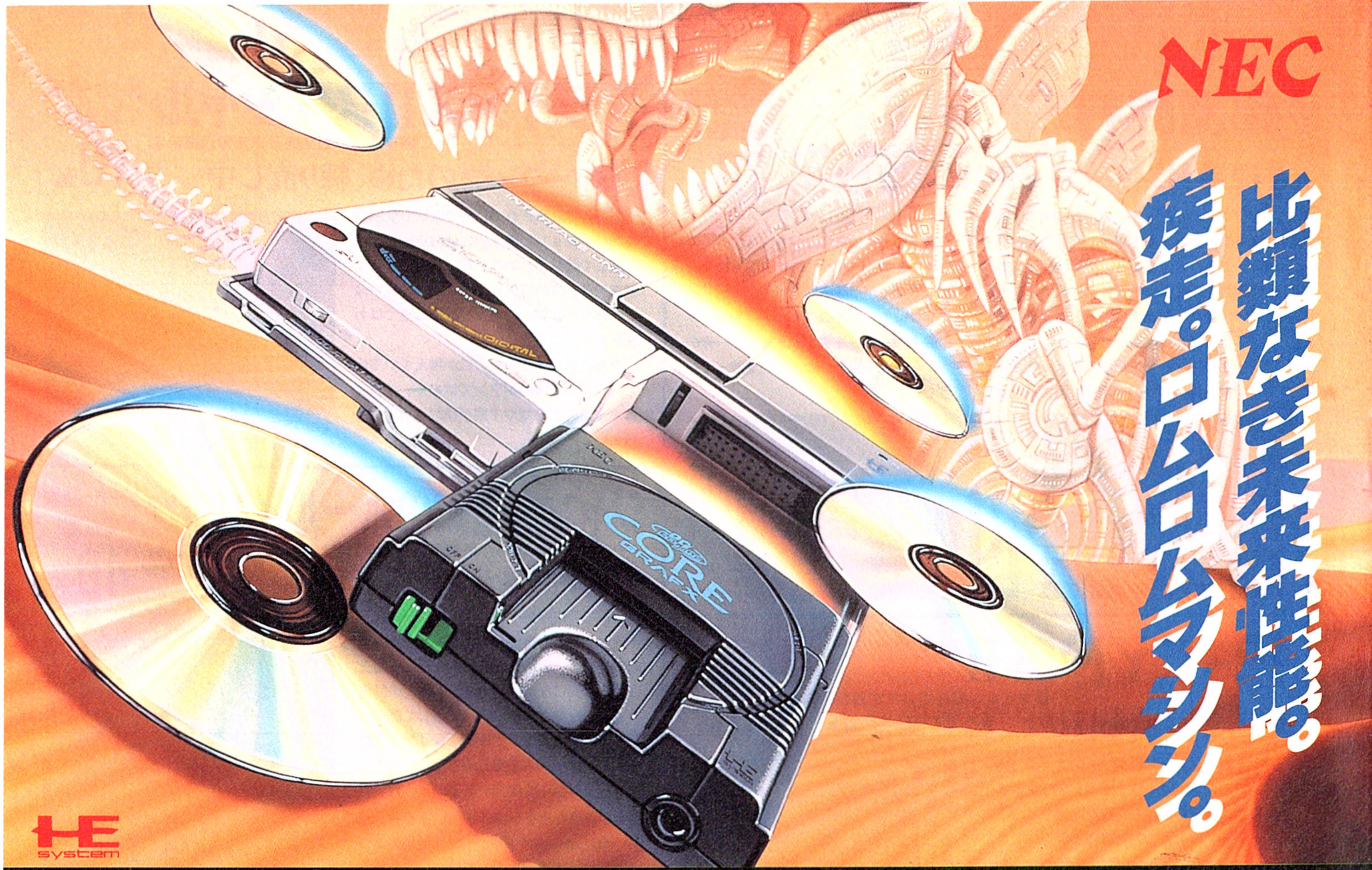
パリ〜ダカールラリーをモチーフにしたこの『BIG RUN』。アーケード版の完全移植にはならない。スーパーファミコン版ではシミュレーション要素が加わり、新たなゲームとして登場するのだ。いいタイムを出すとスポンサーが付き、いいアイテムを使えるようになるというものだ。現在ではこのシミュレーション部分に力を注ぎ、来年3月発売を目標に開発を進めているところだ。


↑競い合う他車がまだ入っていない。すべて完成するのは来年になるそうです。残念

スーパーファミコン参入メーカー一欄

●アイレム ●アスキー ●アスミック ●アトラス ●イマジニア ●エスエヌケイ ●エニックス ●エポック社 ●カプコン ●カルチャーブレーン ●光栄 ●ココナッツジャパン ●コトブキシステム ●コナミ工業 ●サン電子 ●CBSソニーグループ ●ジャレコ ●スクウェア ●セタ ●ソフエル ●タイトー ●チュンソフト ●T&Eソフト ●テクモ ●テクノスジャパン ●データイースト ●東映動画 ●東京書籍 ●東宝 ●ナツメ ●ハドソン ●ハル研究所 ●バンダイ ●バンプレスト ●BPS ●ビック東海 ●ビクター音楽産業 ●ホットビィ ●ポニーキャニオン ●メディアジェニックジャパン ●メルダック

以上41社(9月26日調べ)



540メガバイトの大容量、迫力のデジタルサウンド。これが標準性能だ。



PCエンジンCD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU-30A)
標準価格57,300円(税別)

- 540メガバイトの大容量で、究極のゲーム体験。
- 生の音楽や声が飛び出す大興奮のデジタルサウンド。
- ROM²アンプと組合せれば、15W+15Wのハイパワーアンプでさらに迫力アップ。
- ゲーム、カラオケなど、専用ソフトもいよいよ充実。

※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

ROM ROM

面白さの波状攻撃。ロムロムソフトいよいよ充実。

超本格！12球団公認野球ソフト新登場!!



ザ・プロ野球

ザ・プロ野球
希望小売価格6,800円(税別)

10月5日発売予定

名前も、顔も、フォームも、実在の監督・選手そのもの。
アクションとシミュレーションの2モードで遊べる野球ソフトの決定版。
©1990 INTEC INC.

待望のシリーズ最新作。誰も優子を超えられない!!



ヴァリスIII

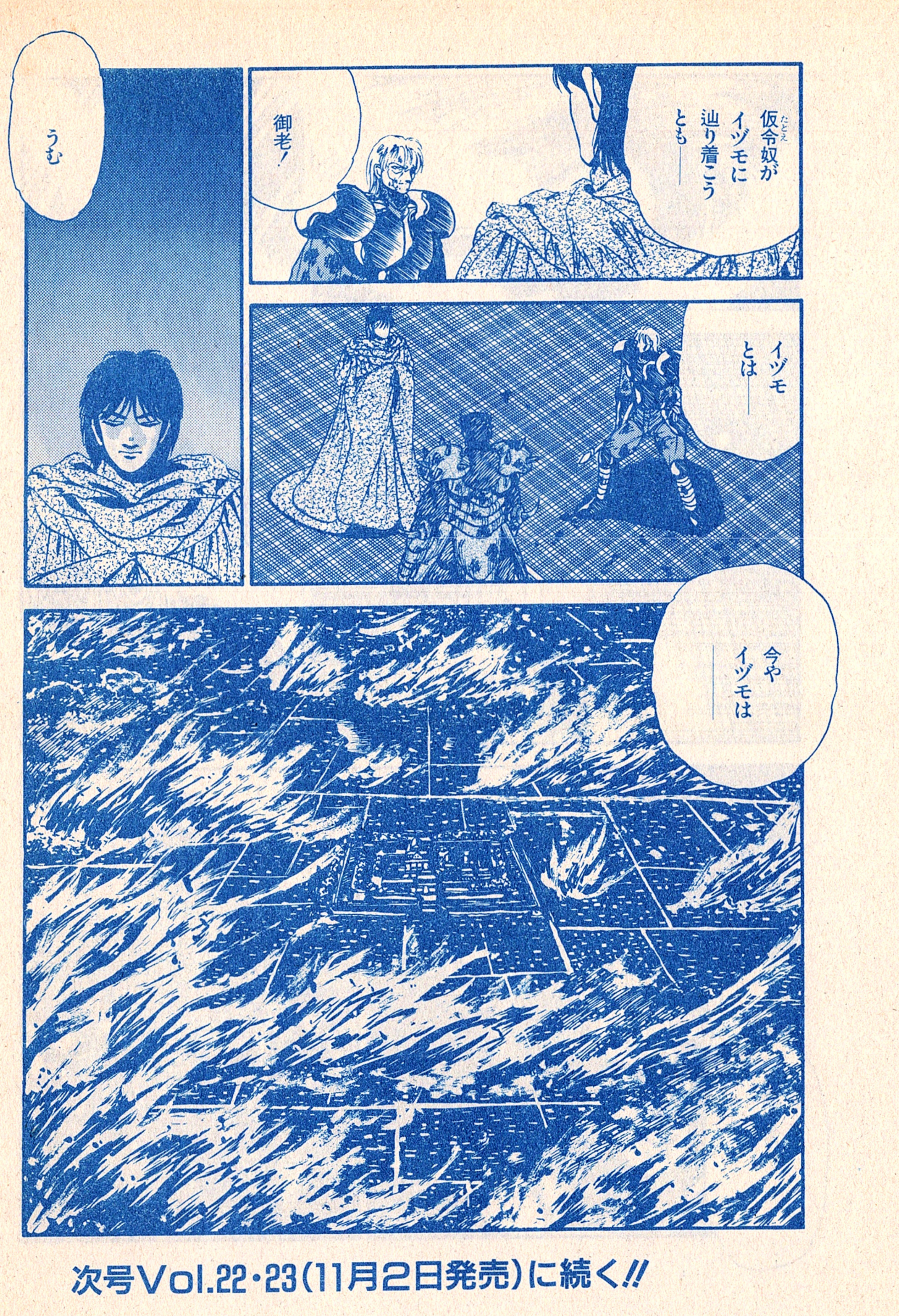
ヴァリスIII
希望小売価格6,780円(税別)

好評発売中

ヒロイン優子、妹のヴァルナ、鬼族の娘チャムが、人間界、夢幻界、魔界を舞台に縦横無尽の戦いを繰り広げる壮大なアクション
©SHIN-NIHON LASER SOFT ©NIHON TELENET

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



次号Vol.22・23(11月2日発売)に続く!!

星占い&おまじない BYまどみ

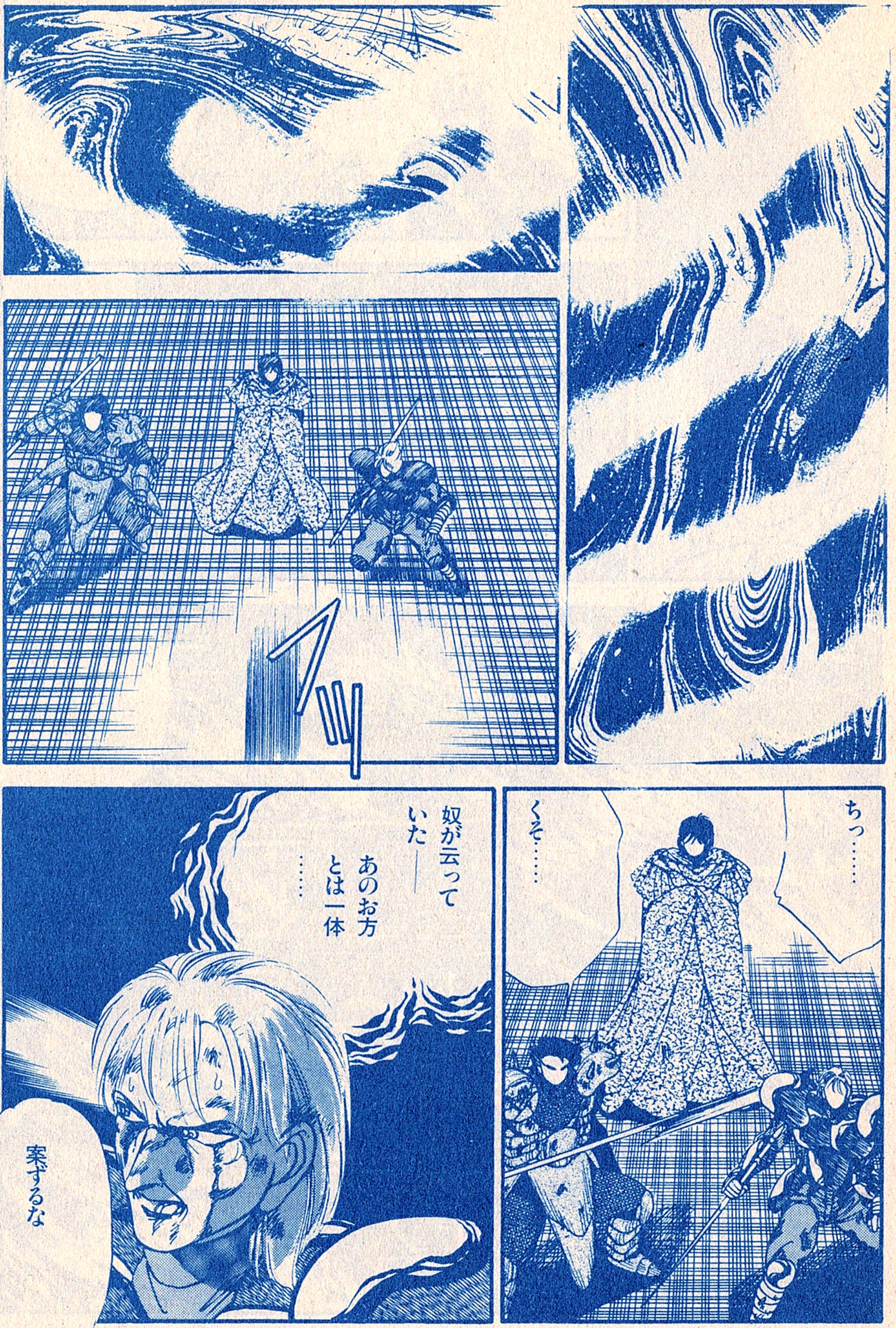
うお座2/19～4/21 中だるみといったふんい気かしら。9月はキミにとって、ちょっと大変な月だったよね、一段落したところでココロにポッカリ穴があいちゃった……。そんな時かもしれません。かわいいあのコは別の男のコが好きみたいだし、友人ともな～んか話が合わないし。先月にひき続き、キミの親友はゲームのようね。でも心をとじては駄目よ。落ちこみがなおるおまじない。紙に、タテ60本の線を書き、まるめてゴミ箱へ！

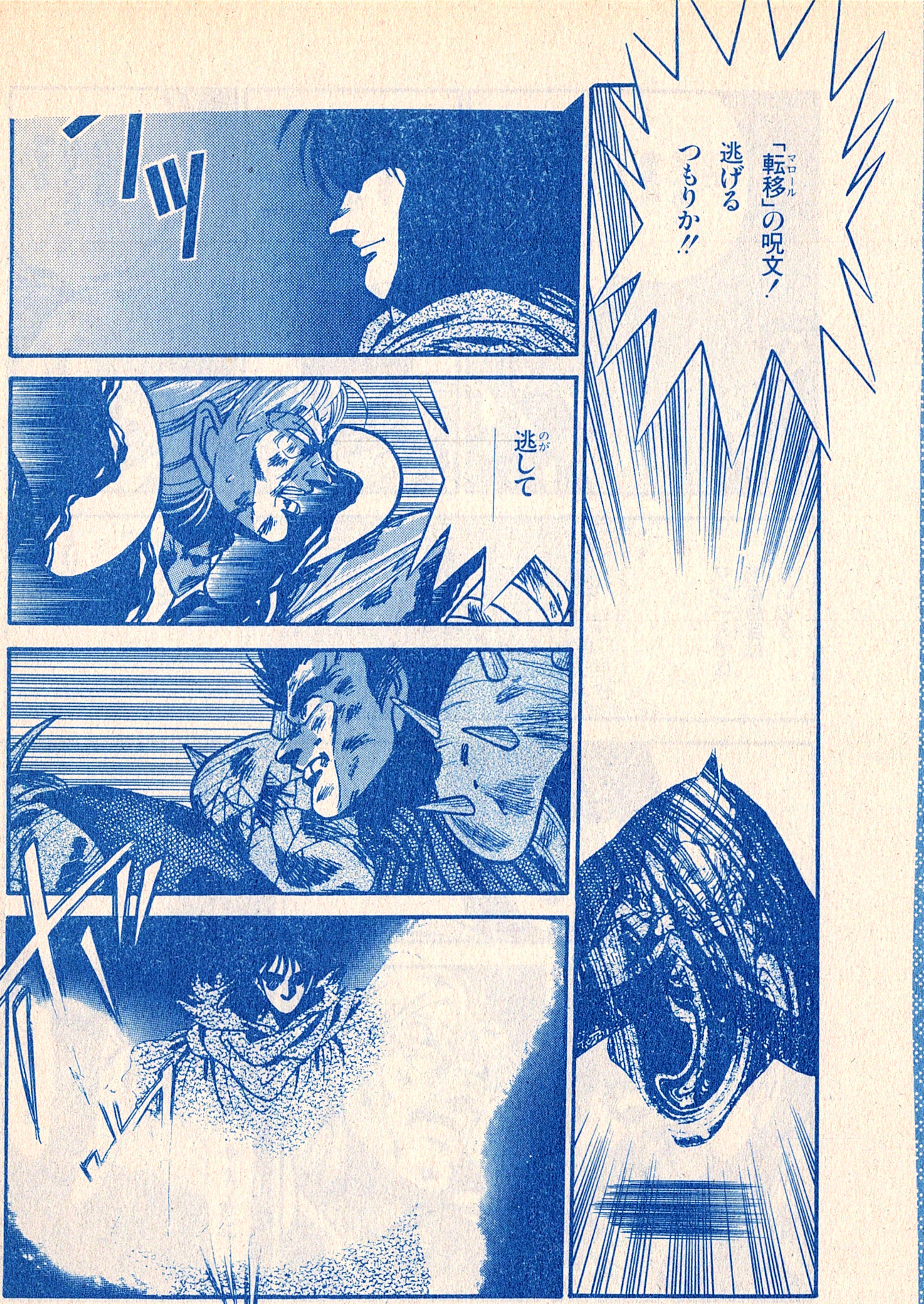
愛情×金運×勉強○遊び×体力×友人○

星占い&おまじない BYまどみ

♒みずがめ座1／20〜2／19　情熱的な恋をします。相思相愛の可能性大！相手の女のコもエキサイトしていて、いきなり求めてきたりするからココロの準備をしておくよーに。学校生活も楽しく、毎日がいきいきとしてきます。そんなあなたをねたましく思っている人がいそうだけど、その人の問題だから放っておいて大丈夫よ。彼女をうまくリードする方法。手をつないだら、5回ギュッとにぎりしめて。何？と聞かれても理由を説明しちゃだめ。

愛情◎金運×勉強○遊び◎体力○友人◎





星占い&おまじない BYまどみ

♑やぎ座12/22～1/20　目立ちまくる運勢です。運動会や文化祭などで、責任を押しつけられそう。先生や先ぱいには評判がいいんだけど、本人はプレッシャーに耐えかねて落ちこみそうよ。ギンギンして眠れない夜は、ゲームをやってすっきり気分を換えようね。彼女の事はちょっとおあずけ。今アクションを起こしても、いい結果になりません。プレッシャーをはねかえすおまじない。一晩にんにくの汁につけた五百円玉をポケットに入れて。

愛情×金運×勉強×遊び×体力×友情○

星占い&おまじない BY·まどみ

↑いて座11/23〜12/22 友情運が最高。クラスの中でも注目をあびます。男のコにも女のコにもモテて、楽しい計画がいっぱい。また、学校の勉強以外に興味を持って勉強したい事が出てきます。心配なのは、ハリキリすぎると急に熱を出したりしやすいこと。普段より元気なのは気分だけだから注意してね。変わらない友情を保つおまじないヨ。スギの葉をきれいに洗って、学校の机の中に入れておきます。枯れたらまた新しいのにしてね。

愛情○金運○勉強◎遊び○体力×友情◎



＊「無効化」とは相手の唱えた呪文の効果を、強力な力場を発生することで中和し、完全に抑止することである。従って攻撃呪文による損傷は皆無となる。但し、「人」が修得可能な技術ではない。



星占い＆おまじない BYまどみ

↑さそり座10/23～11/23　欲求不満がバクハツ寸前といったところ。何もかももうちょっとでうまくいきそうなのに、何ひとつ答えが出てこない……。まあ、そんなに力まないで。何事にもタイミングってあるのよね。片想いのキミはその気持ちをしっかり自分の中で育てる時。友人の事を疑ってはだめ。もうすぐ相手の事が理解できるわ。相手に気持ちが通じるおまじない。自分で折った小枝を二本、糸でぐるぐる巻きにして枕の下に入れて眠ります。

愛情×金運×勉強×遊び×体力×友情○

星占い&おまじない BYまどみ

†てんびん座9／23～10／23　いろんな感情がいっぺんにわき起ってきたり、あれこれ考えたり、自分に対しての関心がものすごく高まって来る時。周りの人たちのキミへの関心も同時に高まっています。オレって何者なんだろう、なんて立ち止って考える、いいチャンスかも。恋愛運も悪くないけど、今始まると、トラブルも一緒に背負いこむので、覚悟がいるわね。むずかしい恋を乗り切るには、毎晩寝る前に彼女とうまくいってる姿を思い浮かべて。

愛情○金運○勉強○遊び○体力×友情○





星占い&おまじない BYまどみ

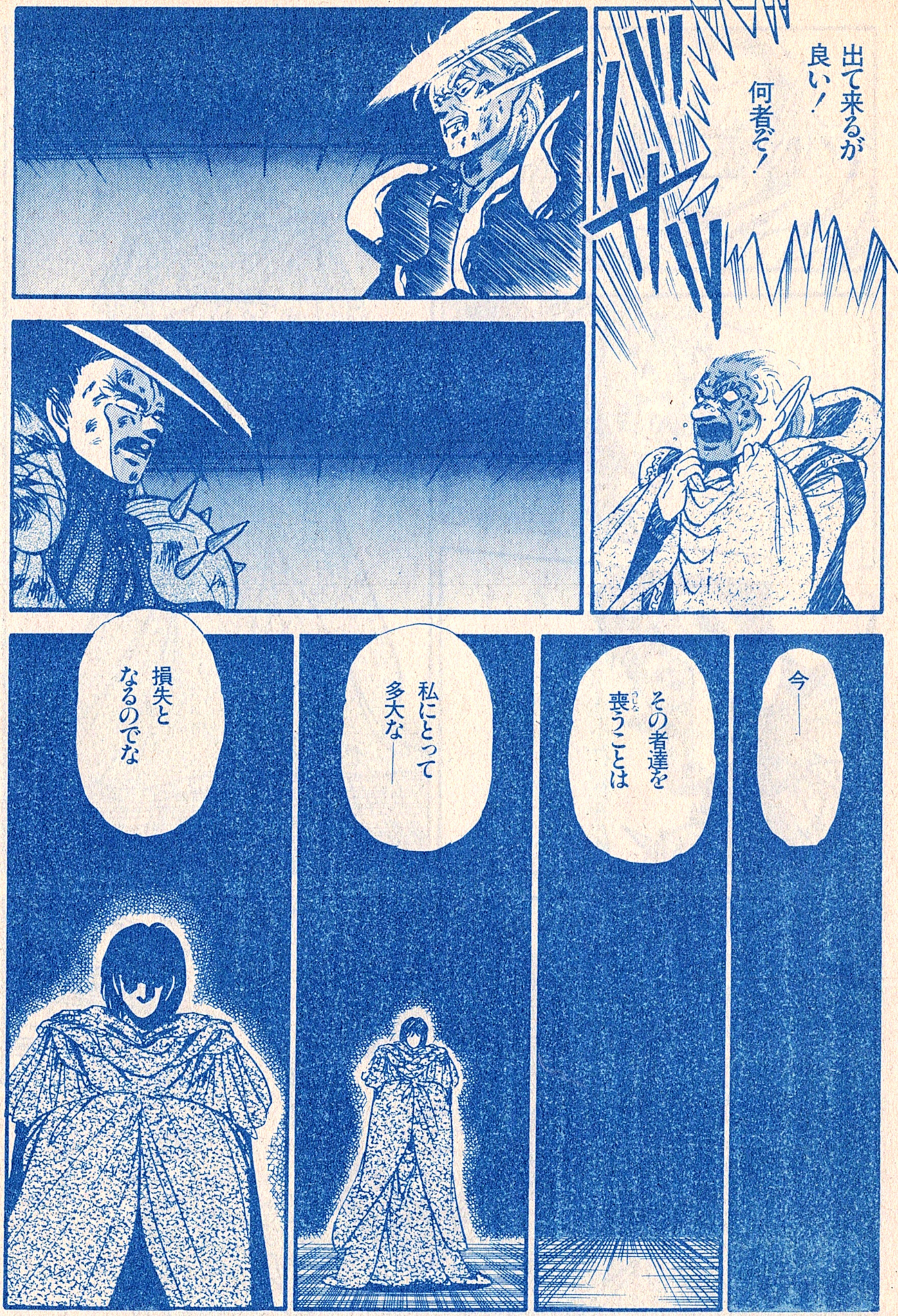
♰おとめ座8/23〜9/23　いい季節だっていうのに、どうもキミは不調ね。まず疲れやすくて気力が持たないわ。偏食や夜ふかしをしてない？ゲームは時間を区切って楽しみましょう。とにかくダラダラしないこと。金運だけはよいみたいだから、お小遣いの値上げを要求してみたら？女のコの事は少し冷静に考えて。本当にキミにふさわしいかどうか……。気力が出てくるおまじない。15センチ位の青いヒモを輪にして、持ち歩きましょう。

愛情×金運◎勉強○遊び×体力×友情○

星占い&おまじない BYまどみ

♰しし座7/23～8/23　あまり苦労しなくても物事がトントンと進みます。女のコともソレなりに楽しくやれそう。ただしせまりすぎるとサラッと逃げられちゃうわよ。今は友人との交流の方が楽しいかも。電話もバンバンくるし、いろんな場面で人と接していくことになります。勉強も興味を持ってやれるし、運動会などでも活躍できるわ。では、人気の出るおまじない。目玉焼きを自分で作り、ケチャップでSOLと書いて食べましょう。

愛情○金運◎勉強○遊び○体力○友人○





星占い&おまじない BYまどみ

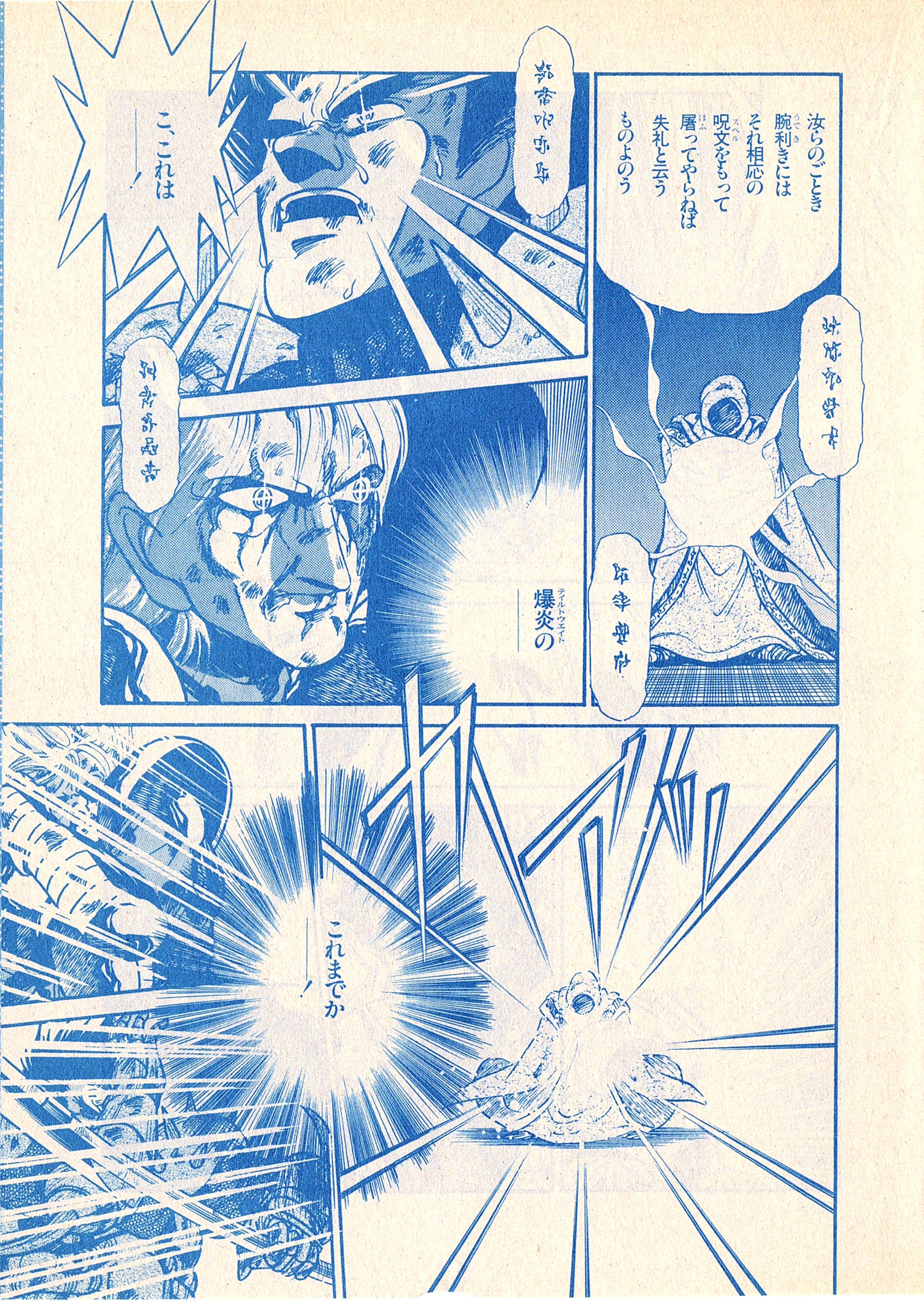
♦かに座6/22~7/23 家族とのトラブルに注意!特にお父さんか女兄弟が危いわね。甘えっ子でやさしいところのあるキミも、意地をはったら手がつけられないでしょ。どんどんはまって自分を苦しめないようにしてね。恋愛や友人関係もイマイチ。何となく勉強も手につきません。感情的にならない事がポイントね。家の人とうまくやれるおまじない。家族全員のおはしを、毎日洗って片付けます。夕食だけでもOK。一週間続けてごらん。

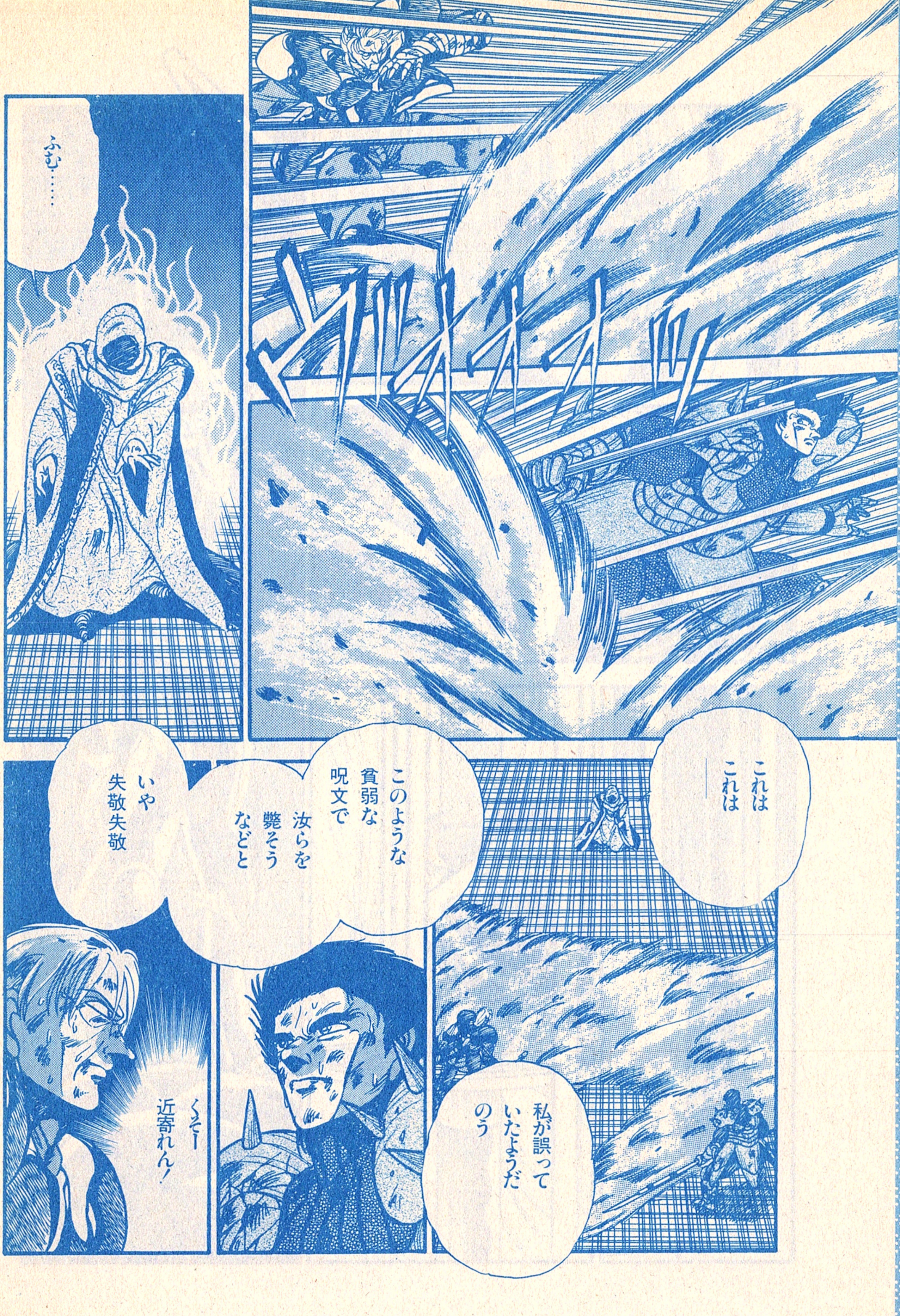
愛情×金運○勉強×遊び○体力×友情×

星占い&おまじない BYまどみ

†ふたご座5／21～6／22　何といってもモテます。このチャンスをのがしたら、今年はもう望みがないわよ。好きな彼女には心をこめて告白しましょう。ひょうきん路線は捨て去って、ロマンチックにせまるの。勇気のないキミは彼女と二人でゲームできる日をしっかりイメージ化してね。かわいい女のコを手に入れる方法。びんせん3枚にピンクのハートをびっしり書き入れてふうとうに入れ、自分の名前と相手の名前をちゃんと書いて渡して。

愛情◎金運◎勉強○遊び○体力◎友情○





星占い&おまじない BYまどみ

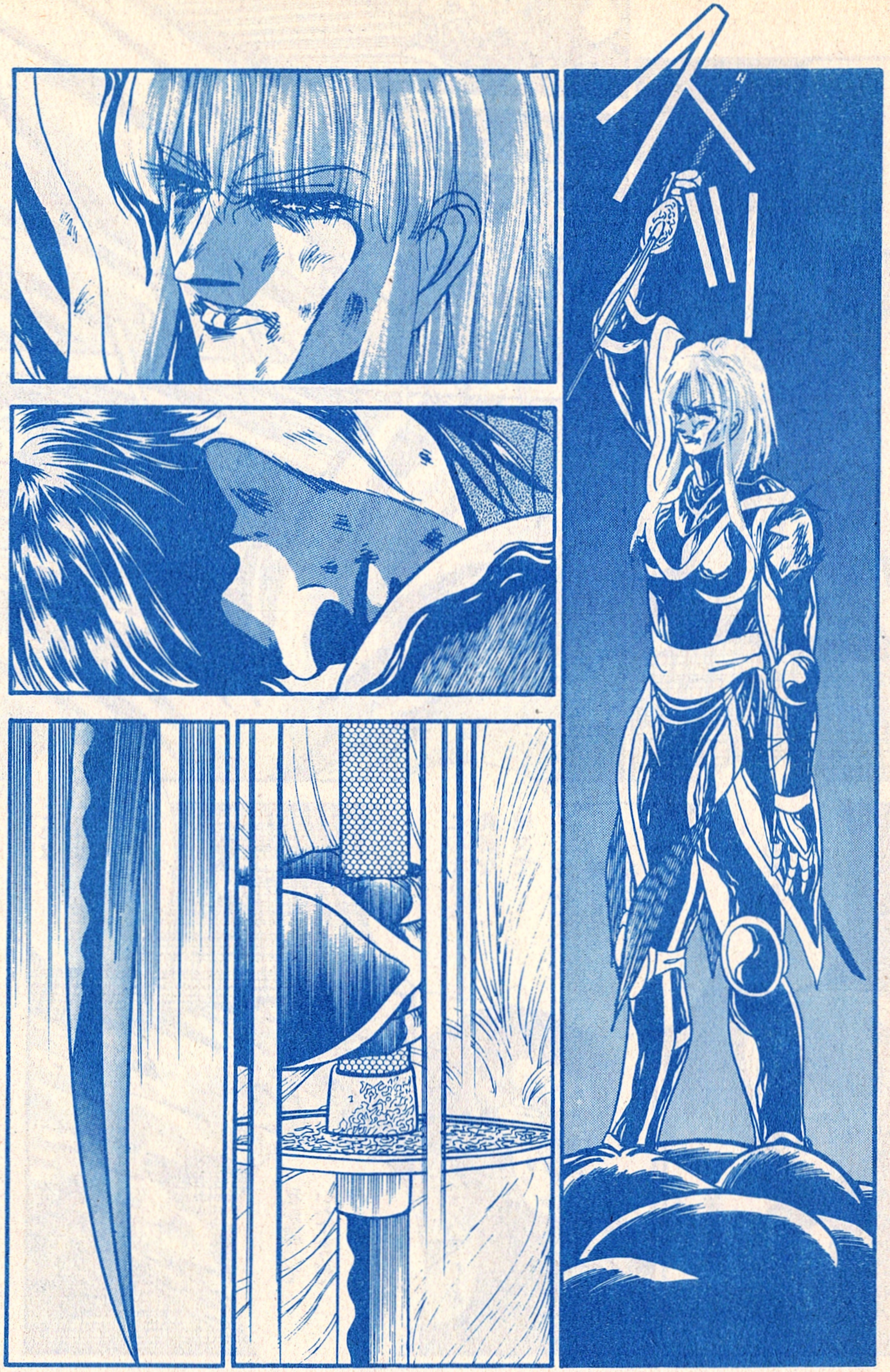
♰おうし座4/20～5/21 勉強の秋、といったところネ。宿題やグループ学習のテーマ、部活の事など、やらなくちゃならない事がどしっと押しよせます。ひごろのん気なキミも、パワーがついたら誰にも負けません。いい成果が得られそうだからがんばって！Hなモーソーに悩まされるけど、行動は抑えて。平手打ちをくらうのがオチよ。パワー・アップのおまじないです。両手をこすり合わせてあたたかくなったら、左手を下にしておへそに当ててね。

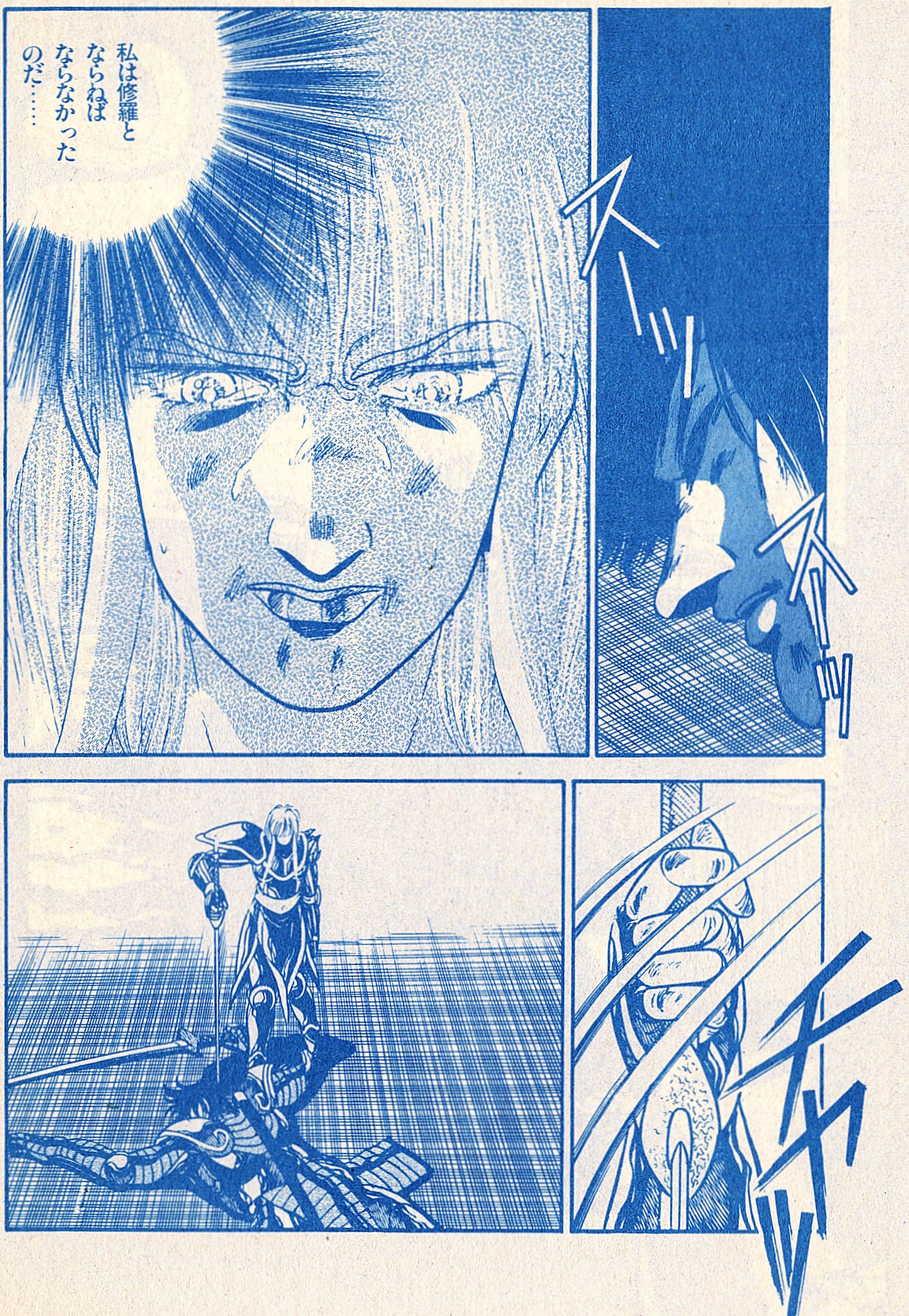
愛情×金運×勉強◎遊び×体力×友情○

星占い&おまじない
BYまどみ

†おひつじ座3／21～4／20　友人の事や彼女の事なんかで、決断をせまらせる場面がありそう。かっこつけないでストレートに自分を表現しましょう。離れるヤツは離れていくし、新しい出会いだってあるわ。元気が出なくて考え方も暗くなりやすいけどウジウジなんてキミにいちばん似合わないゾ。暗い気分をふっとばすおまじないを教えてあげましょう。コップの中に悩みやイカリをぶちまけてから飲み物を注ぎます。飲む時は一気に飲みほします。

愛情×金運×勉強×遊び○体力×友情×



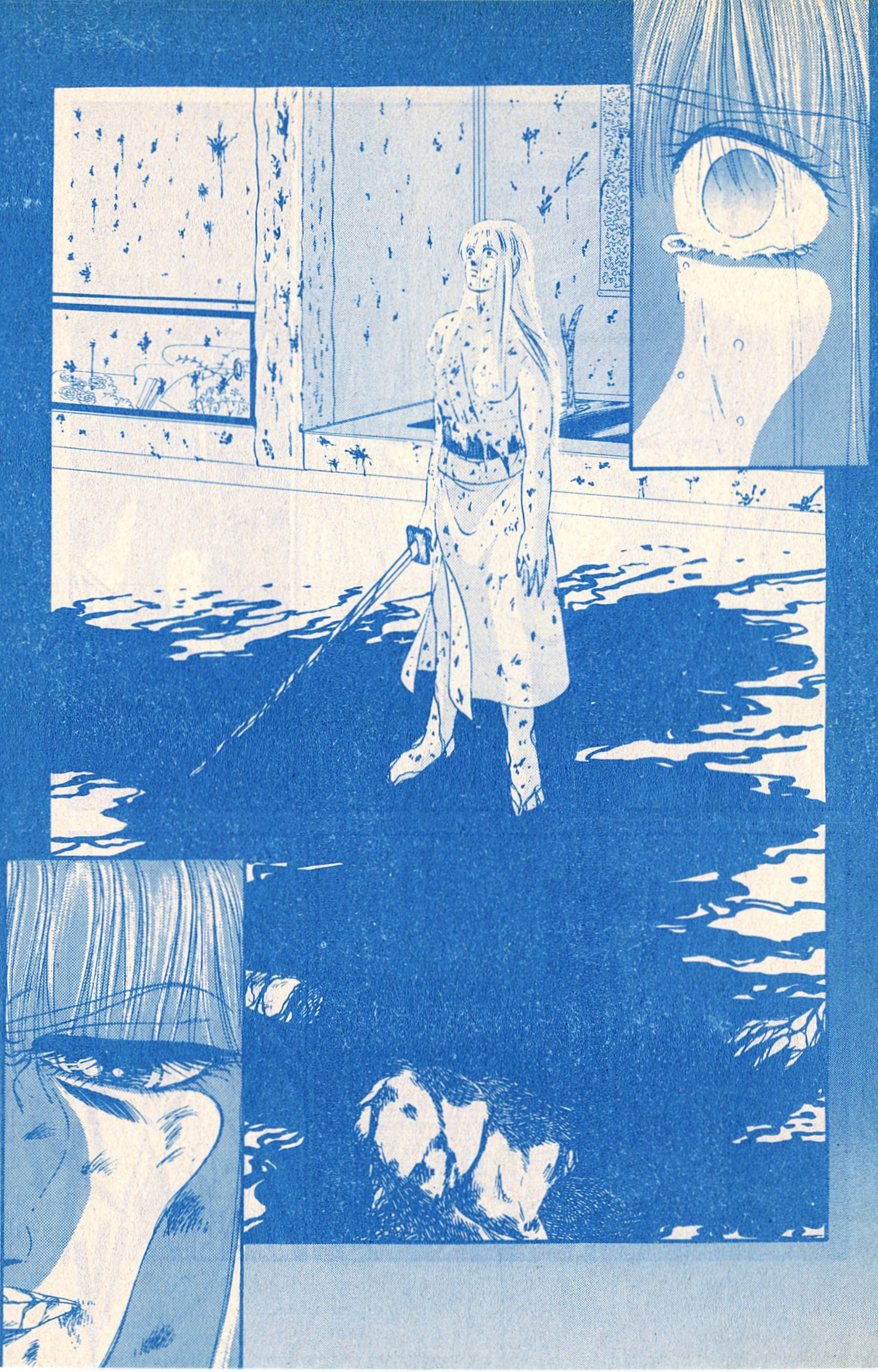


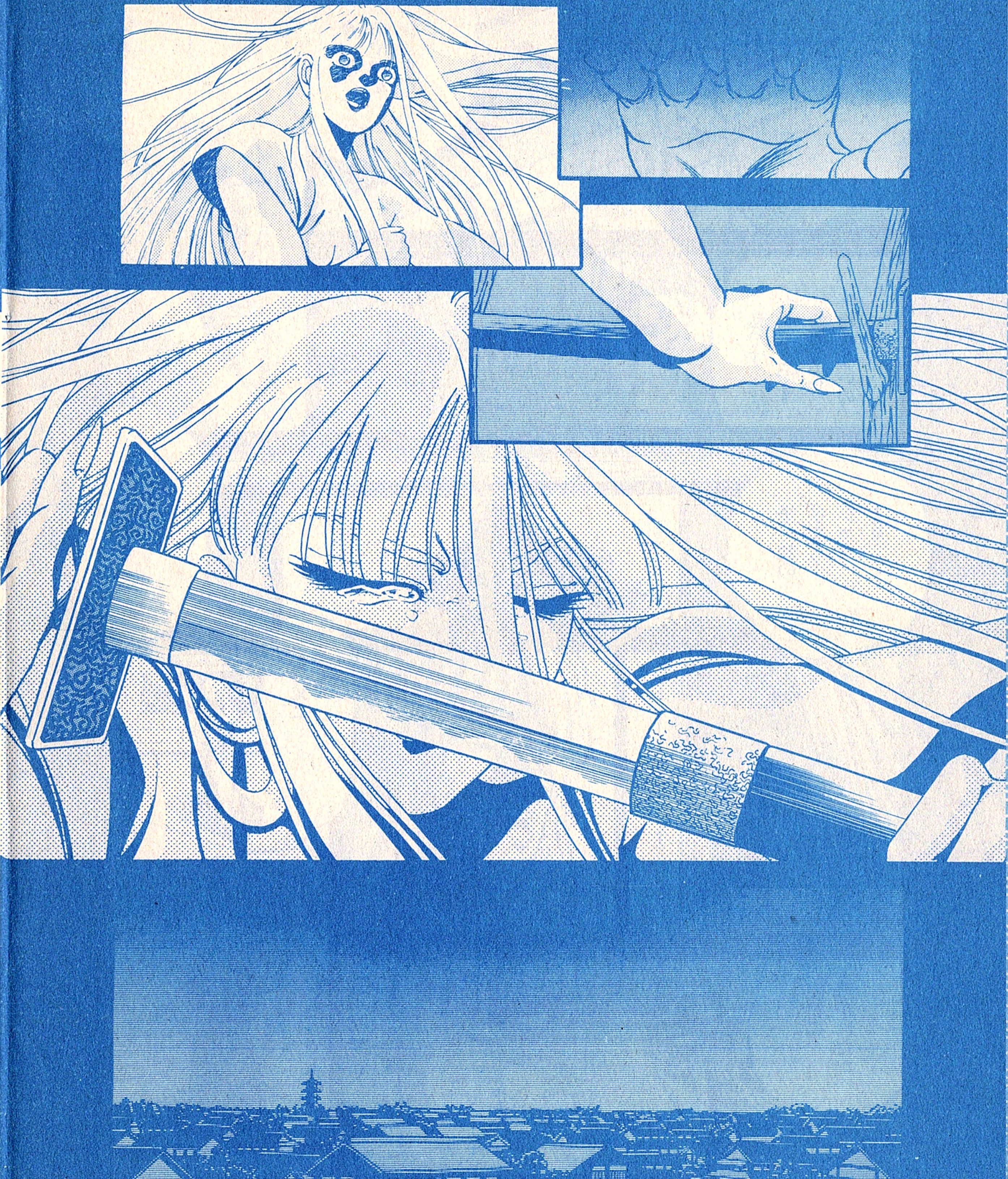
TV新番組ガイド

●主人公が冒険し、成長し、「悪」を倒す、RPGのようなアニメ「RPG伝説ヘポイ」が放映スタートする。テレビ東京、テレビ大阪、テレビ愛知、テレビ北海道、テレビせとうちでは10月6日(土)から毎週土曜日の16：30～17：00。仙台放送では10月15日(月)から毎週月曜日の16：30～17：00、広島テレビでは10月15日(月)から毎週月曜日の17：00～17：30だ。また、セガではこのアニメキャラクターのフィギュアを10月中旬から発売する。同じくセガで「ヘポイ」のゲームも企画中とのこと。お楽しみに

あやちゃん日記

✣9月△日。台風が東京に迫っている夜、台風大好きの私は外の様子が気になり、仕事もそこそこに帰路についてしまった。と、見慣れた街並がどこか変。暗い?みんな雨戸しめてるんだ! いーぞう。家の中息をひそめて台風情報見て…中継のレポーターが転んだりして…台風の夜はこうでなくっちゃ…と思ったとたん突風。…大転倒した私は、家に着き「負傷者○名」と告げるTVの台風情報見ながらここにも一人いるよう、と泣きながら赤チン塗りました。被害の大きかった地方の人からのバチね。



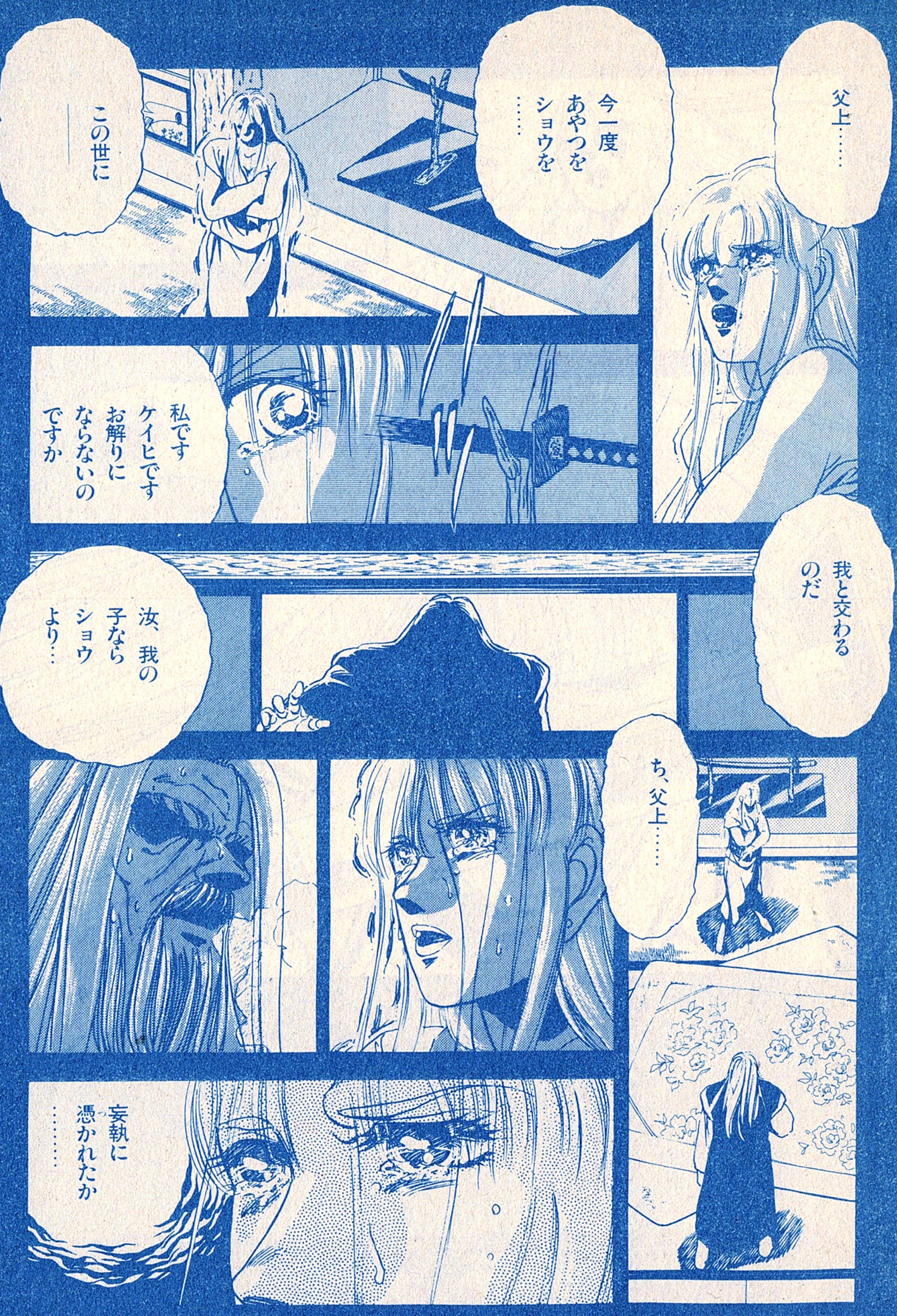


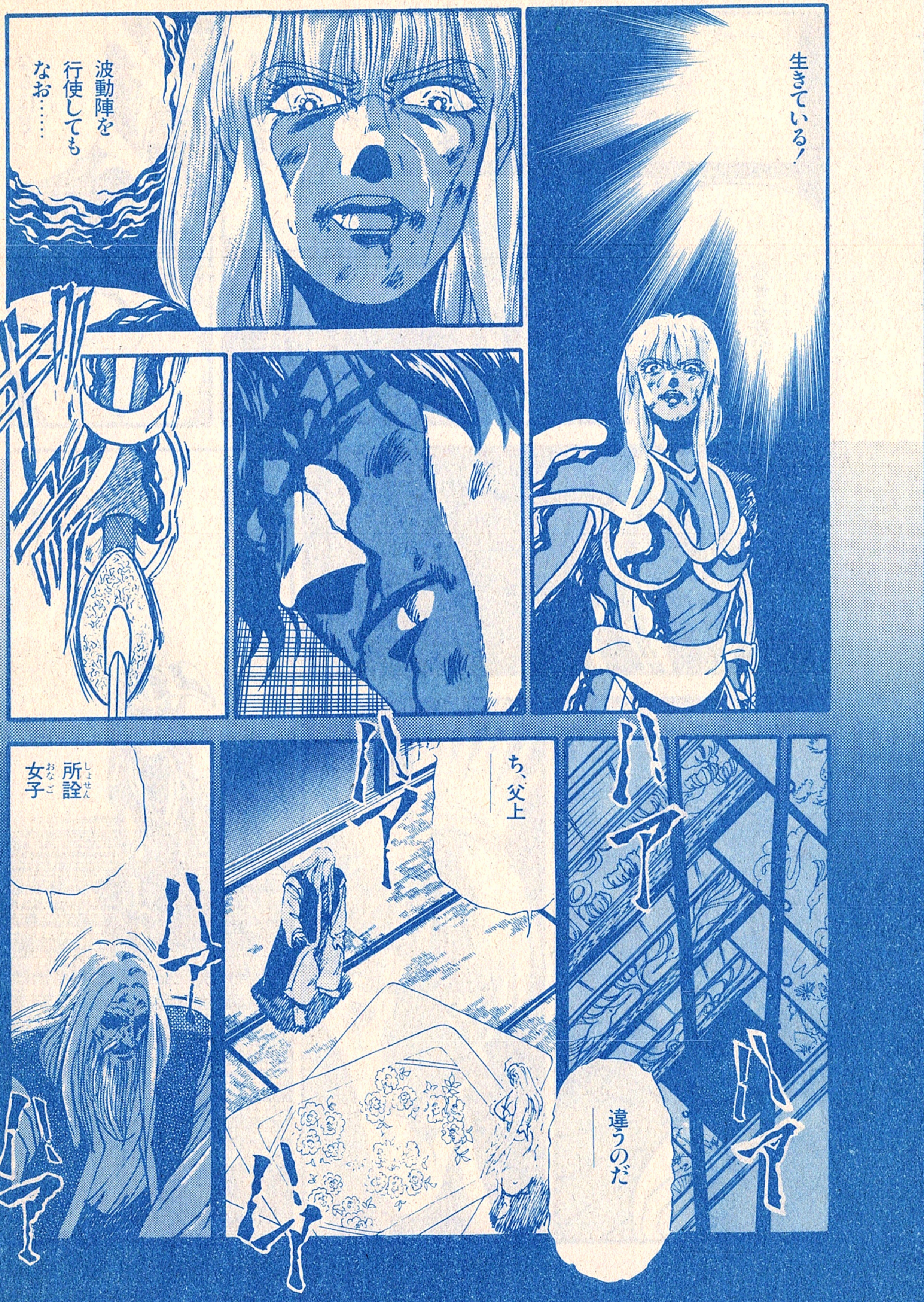
次号のお知らせ

★「ファミコン必勝本」は次号がひとまず最終号。12月から「SUPER HIPPON」となって、生まれ変わります。次号は、スーパーファミコン用ソフト「スーパーマリオワールド」「F－ZERO」の続報、さらにスーパーファミコン情報局では、スーパーファミコンの新作情報を詳しくお届けします。もちろん、ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ情報も満載。コミック・小説も迫力満点で盛り上がります。発売日は11月2日(金曜日)です。お楽しみに!!

読者様のお通りだい！

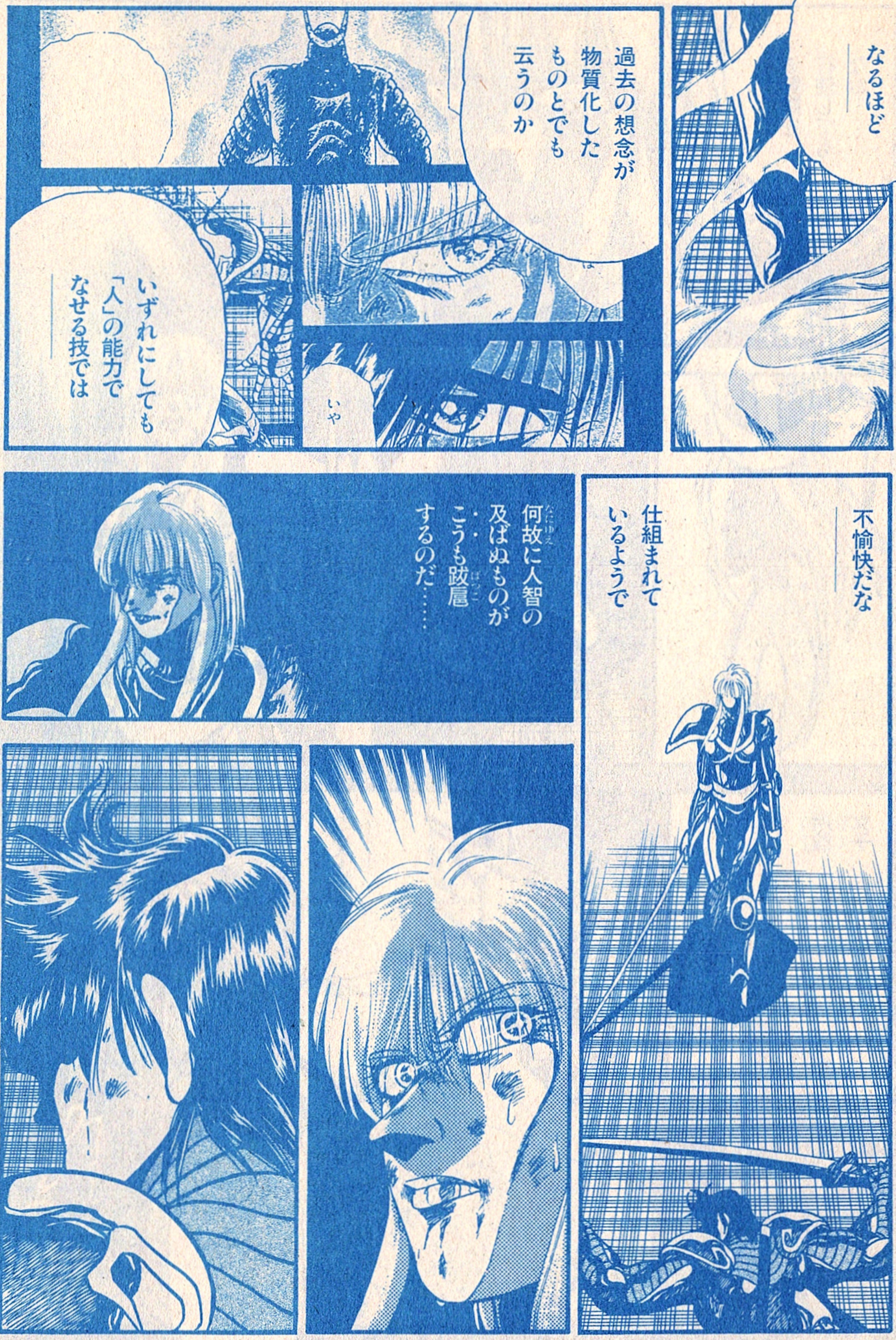
◎このハミダシコーナー「読者様のお通りだい！」では、読者の皆様からのおハガキを大募集しています。編集部やライター各氏への質問、思わず笑ってしまう友人の話や最近気になることなど、思いついたことを何でも送ってください。➡宛て先＝〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 ファミコン必勝本 読者様のお通りだい！係まで。その他のコーナーへのハガキもドシドシ送ってね!!





FC必勝本 期待の新刊本

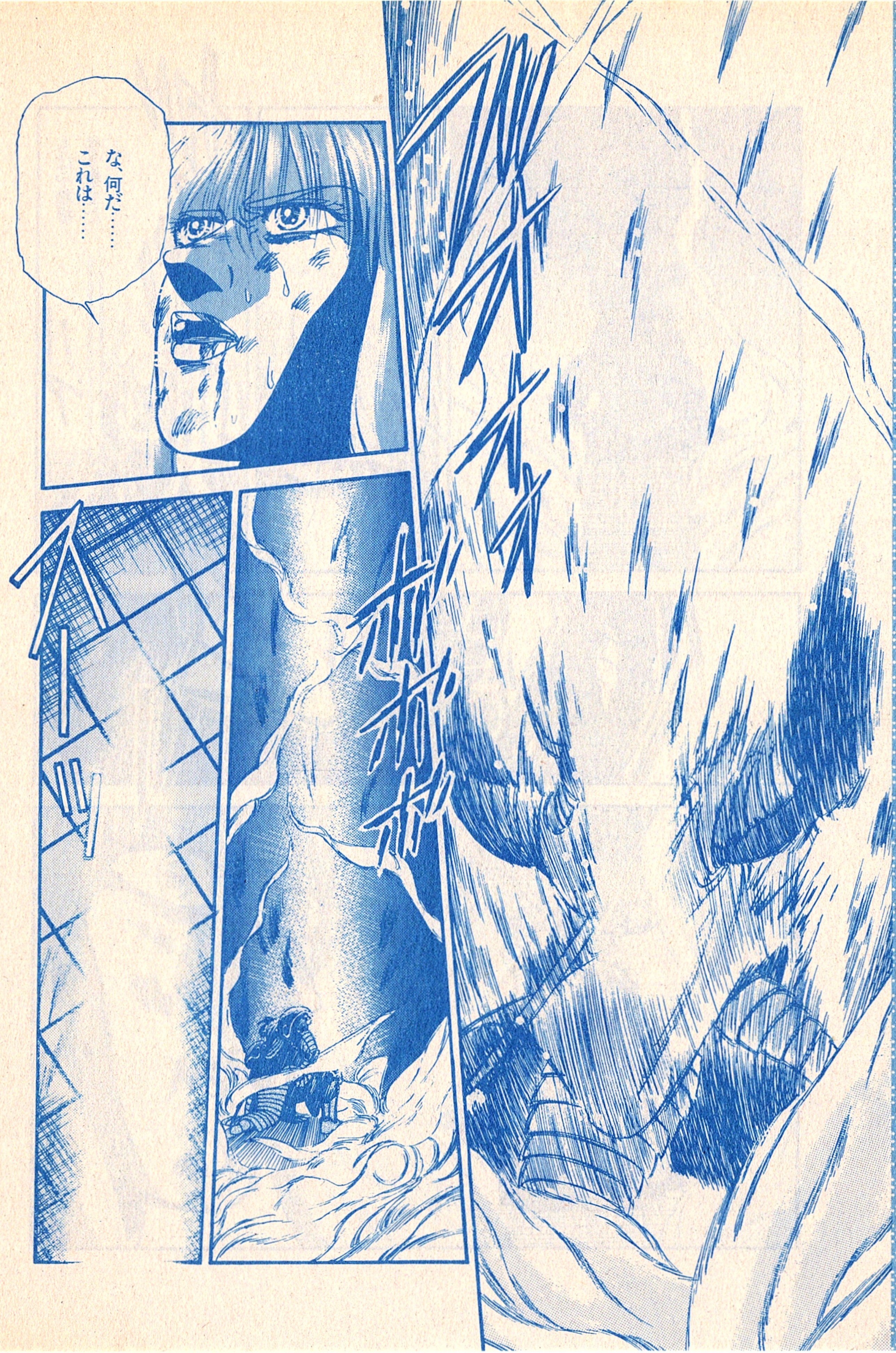
★「THE・ナムコブック(仮)」ファミコン必勝本編集部・編 ¥2500(税込み)…ナムコゲームのすべてがわかる、ナムコファン待望の完璧コレクション。オールキャラクター図鑑、ジャンル別全ゲーム解説、開発者名鑑や、資料データも詳細にわたっている。期待を裏切らないファン・ブックだ。来年1月発売予定。



おハガキ・イラスト待ってます

♥単行本「ウィザードリィ外伝 鳳凰の塔 前編」も大好評。後編に入り、ますますノってる石垣環さんにはげましのおハガキを！ 似顔絵やイラストも待ってます。⬇

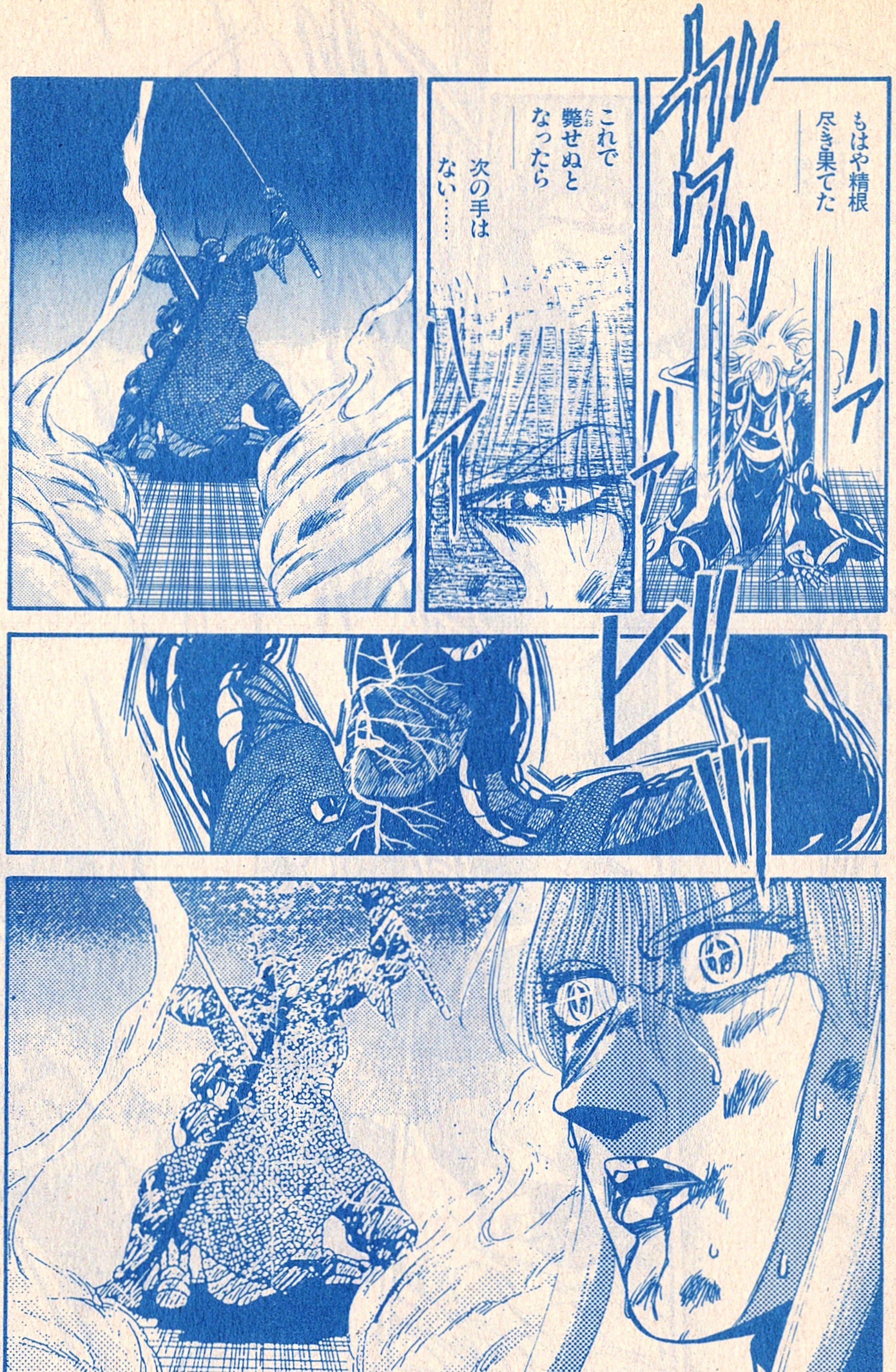
宛て先＝〒102 東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 ファミコン必勝本 石垣環ファンクラブ係まで。


な、何だ……
これは……

お誕生日おめでとう!!

◎このコーナーでは毎月その月のお誕生日の方のお名前を一挙掲載して、お祝いします。〝HIPPON〟に名前が載って有名になりた〜い、という人は、自分の名前と誕生日を書いて、誕生日を証明するもの（学生証のコピーとか）もしくは、それを証明してくれる人5人以上の自筆署名を同封（もちろんハガキでもOK）して以下の所へ送ってね。

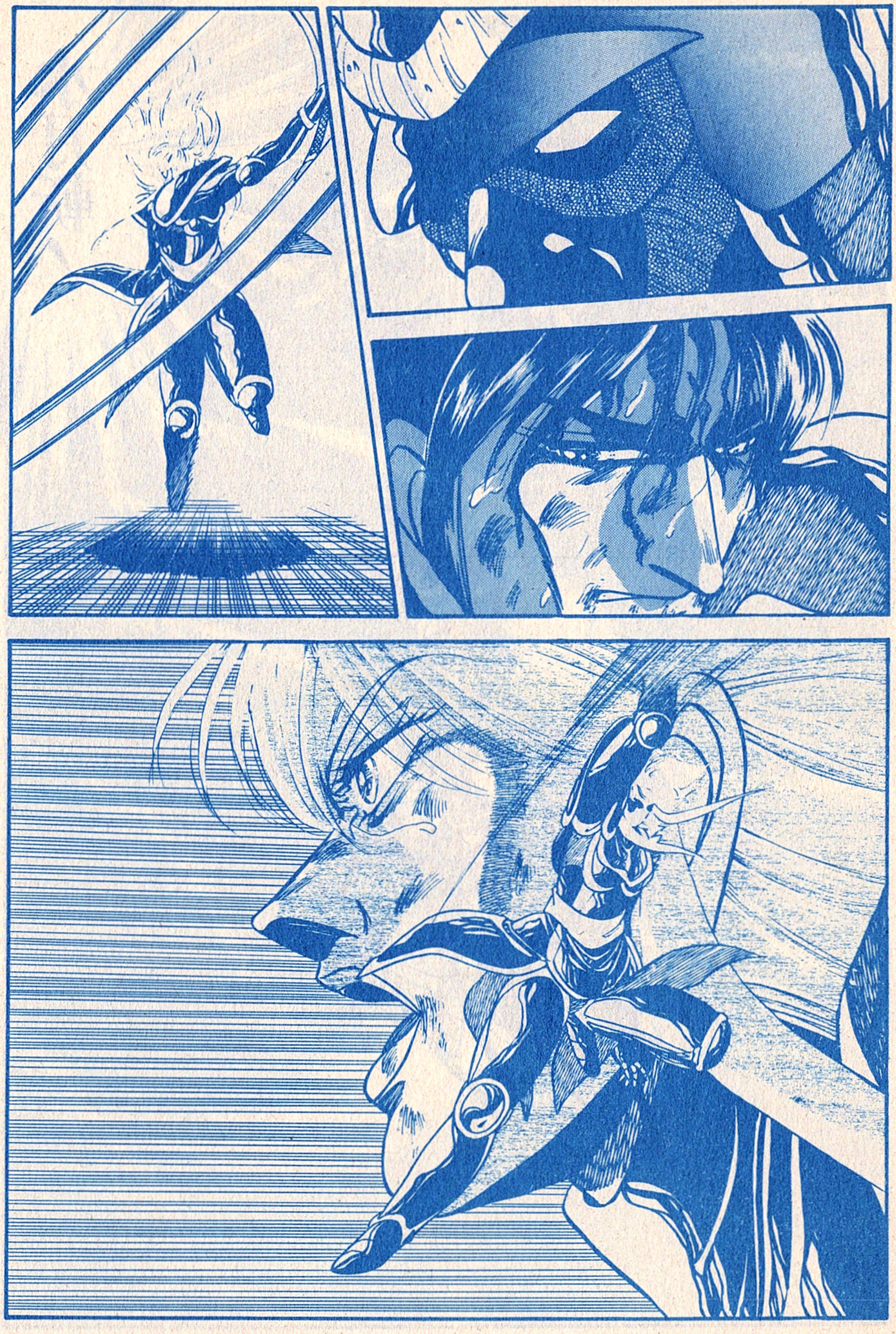
⬇宛て先＝〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 ファミコン必勝本 お誕生日おめでとう！係まで。





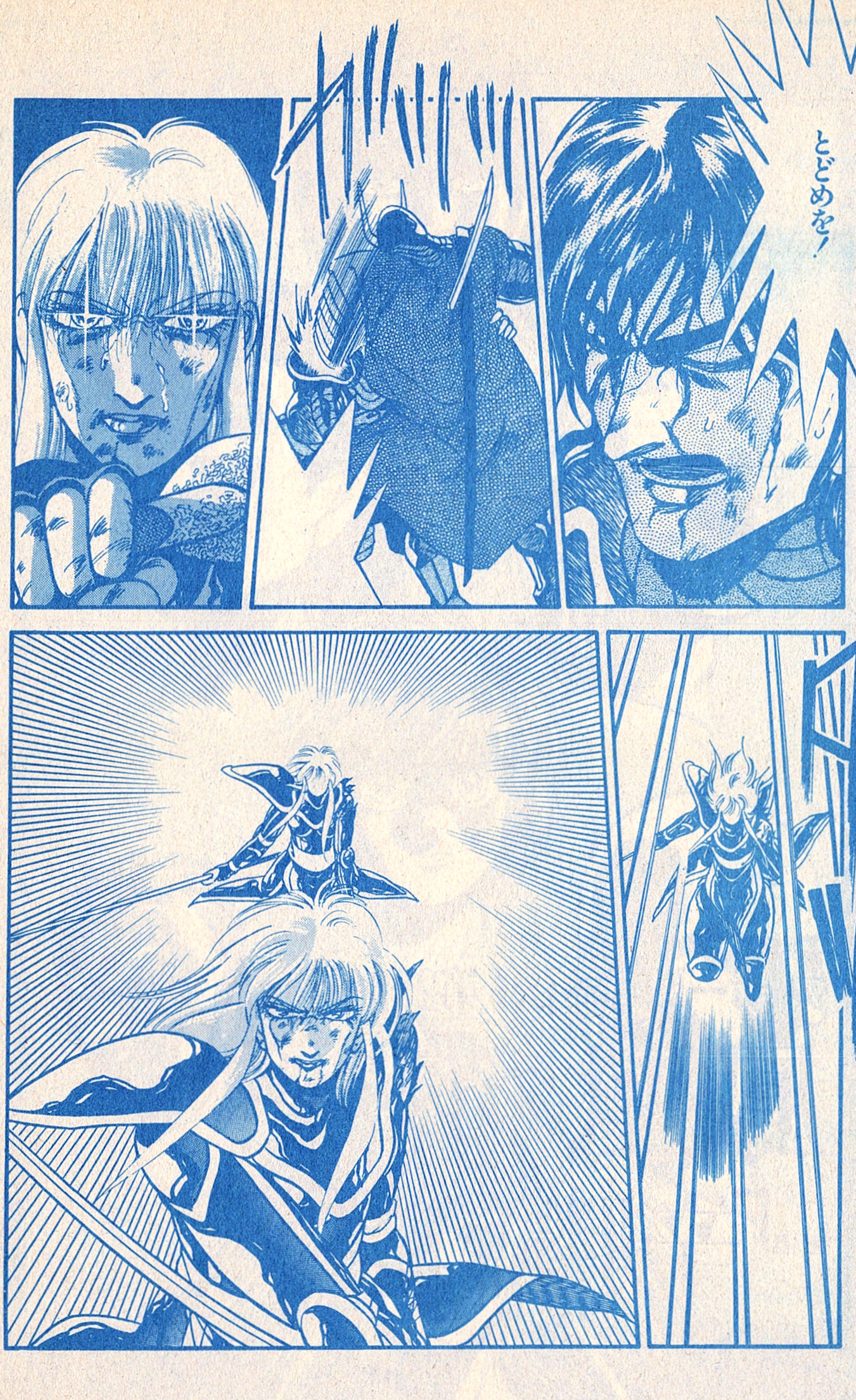
おハガキ・イラスト待ってます

♥小説ウィザードリィII「風よ。竜に届いているか」もますます好調。増刊『ファンタジーランド』での書き下ろし小説に全力を傾けるベニー松山氏におハガキを出そう!! 小説の感想や今後書いてもらいたいものなど何でもOK。➡宛て先＝〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 ファミコン必勝本 ベニー松山係まで。



読者様のお通りだい！

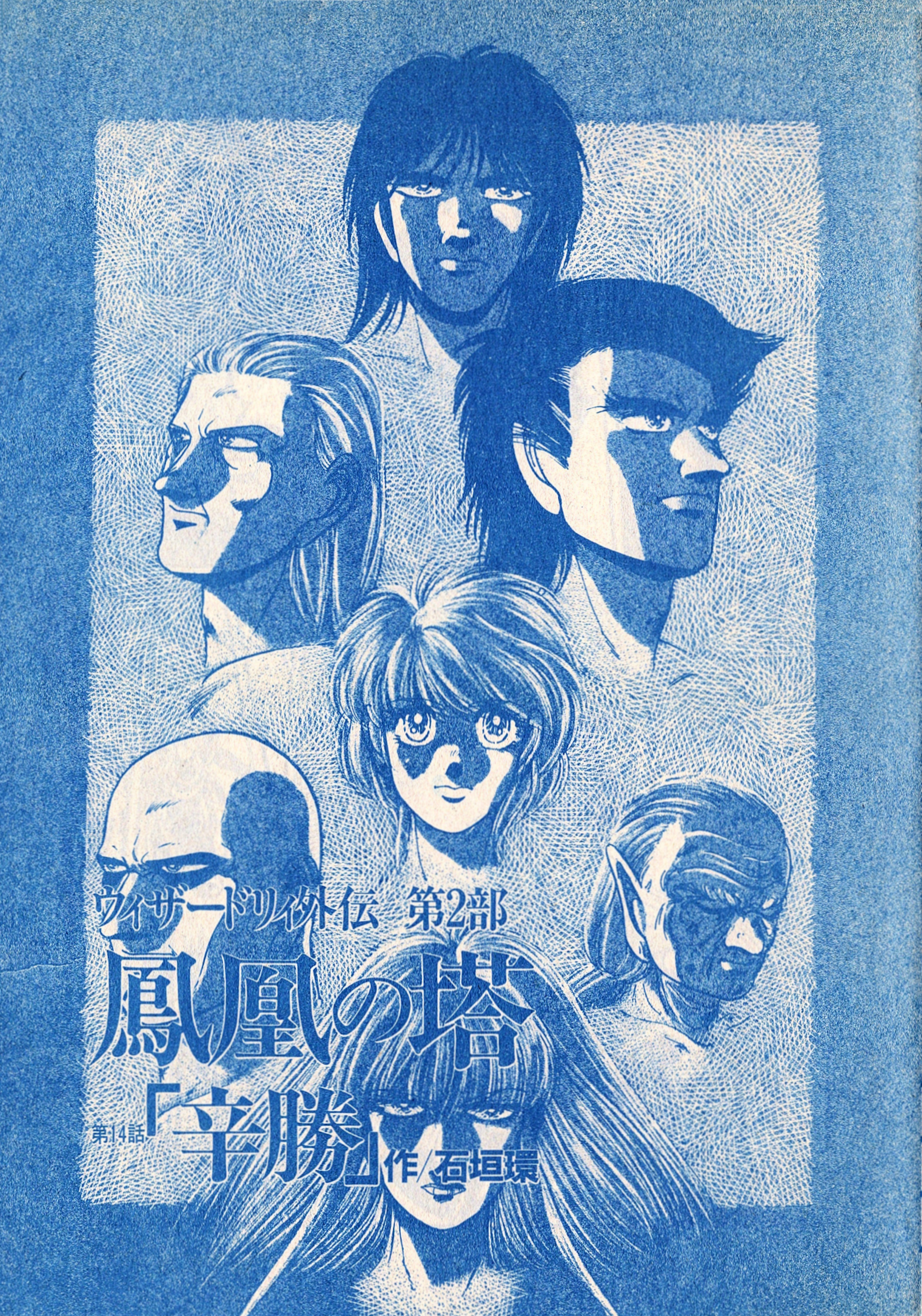
私の友達は、あるRPGでセーブの仕方がわからずに、ずーっとテレビをつけっぱなしにしてクリアしたそーです。（福岡県・やねうらうさぎ）



FC必勝本 期待の新刊本

★「ワルキューレ・ストーリーブック」作・冨士宏　¥1400（税込み）…ナムコ・ワルキューレシリーズの一連の作品の原画にストーリーを加筆し完成した、冨士宏のオリジナルイラスト集。ナムコファン、冨士宏ファン、ワルキューレファンには堪えられない絵物語集だ。来年1月発売予定。乞う御期待。

ウィザードリィ外伝第2部「鳳凰の塔・前編」単行本絶賛発売中！

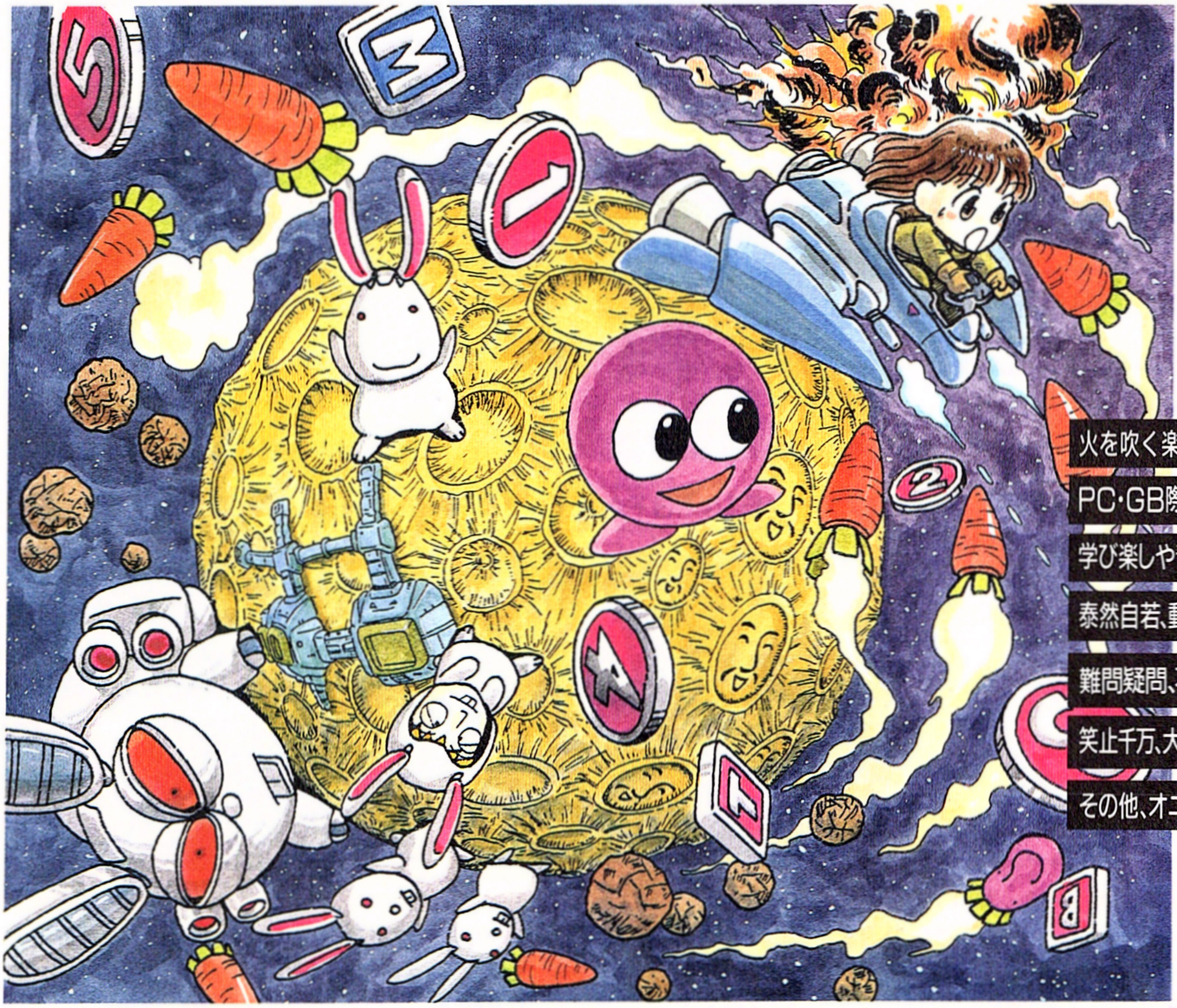


バグボーイクラブ

BUG-BOY CLUB

BBCの読みすぎに注意しましょう。中毒になりますよ。

そんなにBBCを読みふけると、頭の回転が良くなりますよ。ギャグセンスも磨きがかかっちゃうし、果ては天才になってしまう恐ろしいコーナーなのです。それでも読みたいという勇気のある人、挑戦してみてください。ただし、立ち読みは危険です！



- 火を吹く楽しさドラゴンファイター！
- PC・GB際立つ大技がスプラッシュ！
- 学び楽しや青春の日々流行語ウイザード！
- 泰然自若、動かざること山の如し紙コン！
- 難問疑問、不思議を探求へんなもの！
- 笑止千万、大胆不敵の対決ダイジェスト！
- その他、オニのような企画が目白押し！

Vol. 20/21

ドラゴンファイターの大スクープ



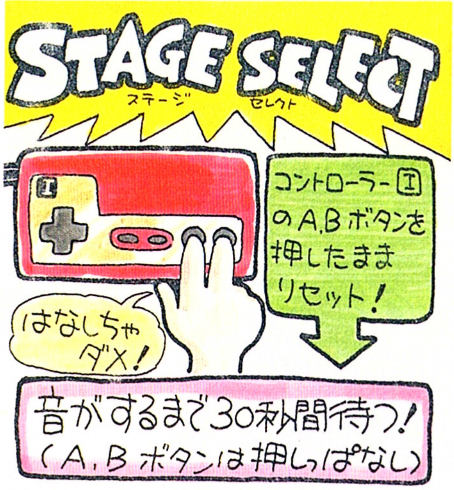
いつでもどこでも体力回復！

サウンドセレクトやステージセレクトも教えてあげましょう!!

FC ドラゴンファイター

あっとゆーまに体力が満タンになっちゃうとゆー情報が届いたぞっ！　提供してくれたのは匿名希望のナッキー特派員。でかしたー、ナッキーくん!!　ゲーム中なら、いつでもできる体力回復。コレを覚えれば、必ずエンディングまで行けるハズ。さあ、今すぐチャレンジしようぜいっ!!

で、もうひとつお得な情報をご紹介。タイトル画面で、Ⅰコンの A、Bを押しながらスタートボタンを押してみよう。全13曲のサウンドセレクトができちゃうのだっ!!



STAGE 2　Ⅱコンの←＋START

STAGE 3　Ⅱコンの↓＋START

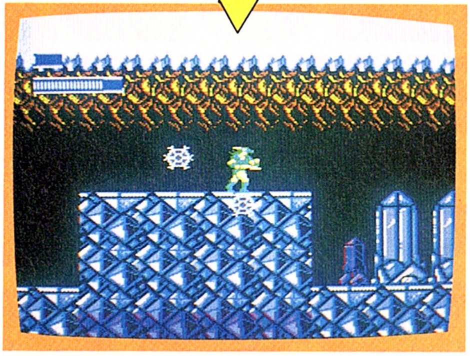
STAGE 4　Ⅱコンの↑＋START

STAGE 5　Ⅱコンの Ⓑ＋START

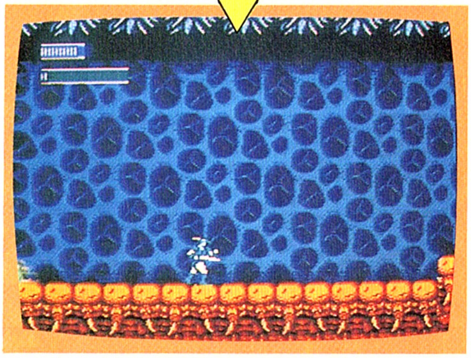
STAGE 6　Ⅱコンの Ⓐ＋START

➡ゲーム中、スタートボタンを押しポーズをかけよう。で、Ⅰコンで右のコマンドを入力する。ステージごとにコマンドが違うので注意しよう。ポーズを解除すると、体力がMAXになる!!　何度でもくり返しできるので、ピンチになったらすぐ、コマンドを入力しちゃおう。これでラク勝だね!!

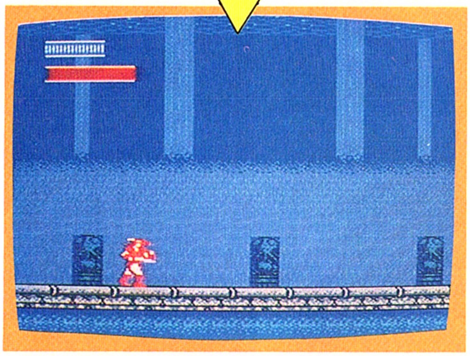
❶ステージ1"AAAABBBB"



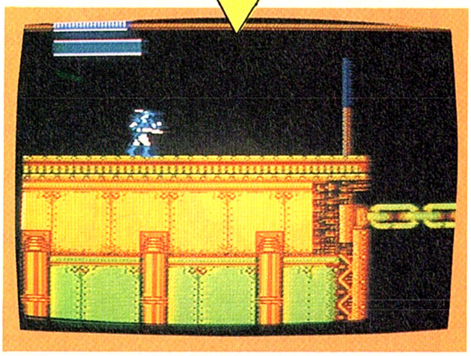
❷ステージ2"ABAABABB"



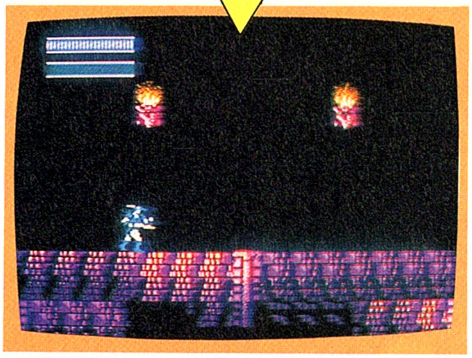
❸ステージ3"AB上上AB下下"



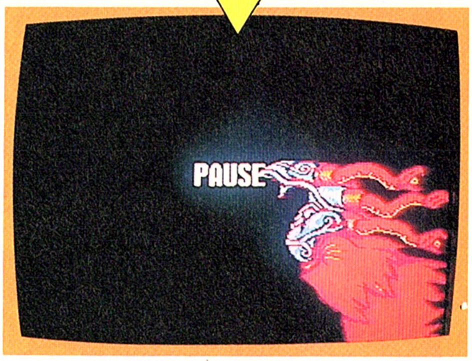
❹ステージ4"上下左右ABAB"



❺ステージ5"A上B下A左B右"



❻ステージ6"上下上上上上下上"



★特ダネ賞にはソフト5本　すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本　なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本　使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

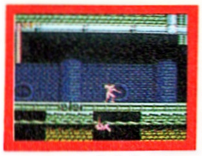
★努力賞にはソフト1本　なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ　おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

プだっ!!

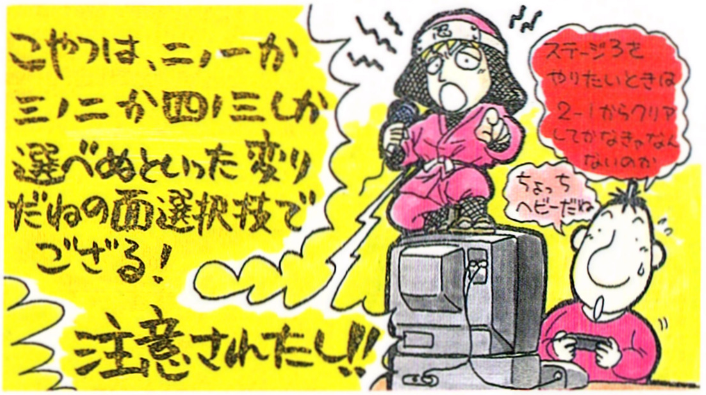
ええっ？　こんなスゴい技があったの？　と思わせるのが、バグボーイクラブ"技"のページです。読者の方々のお役にたてればと、毎回、良質の技を放出中。今回もイロ～んなゲームソフトの、スクープ技をビシバシ紹介してみました。

面セレしちゃおう！
3つのステージからスタート!!



FC KAGE　SOFT 2

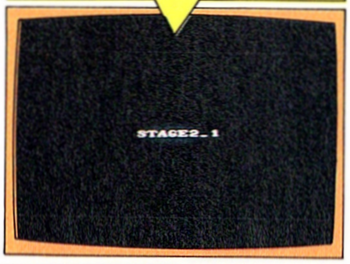
主人公のさか上がりが一部で評判の「KAGE」。難しい！と嘆いているキミにとーっても役立つ情報が見つかったぞ。コマンドを入力すると"はっ"と面セレクトができちゃうのだ。送ってくれたのは、三重県・丸山特派員。ただし、面セレといっても、全部の面(ステージ)を選べるワケじゃない。ステージ2—1、3—2、4—3の中からのみ選べるのだ。4—3ではいきなりボスが現れる。コイツを倒せば最終面に行けちゃうぞ。



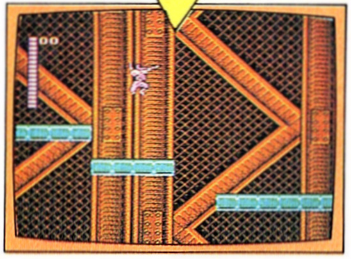
❶ここでコマンドを入力



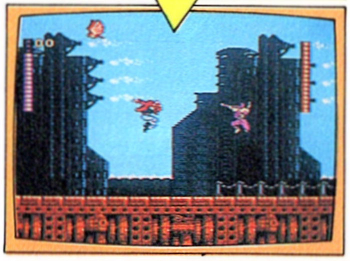
❷2面の最初から始め！



❸廃墟ビル面スタート！



❹空中攻撃に注意しろ!!



⬆①タイトル画面表示中に、Iコンで A 4 回 B 4 回押し、A、B、A、B、A、B、A、Bと押す。②その後、Bを押しながらスタートするとステージ2—1から始まるのだ。③Aを押しながらスタートで、ステージ3—2から。④A、Bを押しながらスタートするとステージ4—3から始められる。こりゃお得!!

難易度設定モード
イージーモードでらーくらく！



FC 宇宙警備隊　SOFT 2

超難しいと評判のシューティングにランクセレクトがあった。見つけたのは、東京都・千代田特派員。タイトル中に3つのボタンを押すとできるこの技は、ランクセレクトの他にも、ゲーム中流れるBGM・効果音、弾の撃つ音が聞ける。また、いつもはBボタンで撃っていた弾をAに変えることも可能なのだ。

❶A+B+セレクト!!



⬅❶タイトル画面がでている間に、AボタンとBボタンを押しながらセレクトボタンを押す。❷画面が変わり、EASY・HARD・PROの3種類のランクや音セレができるようになる。❸プロ実演中!!

❷7種類の選択モード！



❸さすがにプロ…グスン

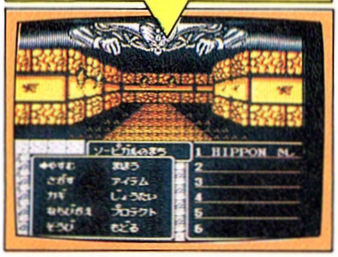


経験値がガッポリ
あなたの分身に400万の経験値

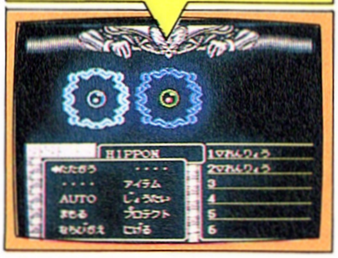


FC マイト アンド マジック　SOFT 1

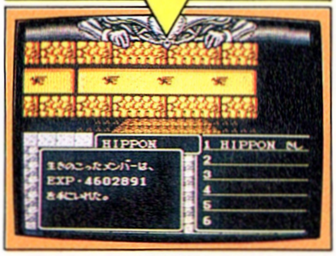
❶自分だけで出発でい！



❷敵がおいでなさった！



❸ざっとこんなもんでい

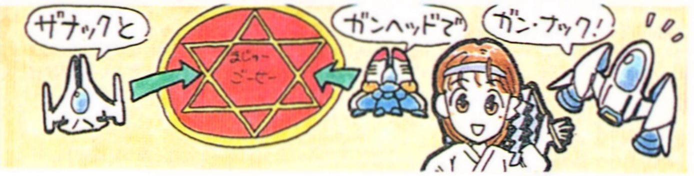


マイトの超お得技を見つけてくれたのは、静岡県の大森一也特派員。実はこの経験値ドッチャリの技は、成功の確率が低い。敵が死んでしまったり、ダメージを与える前に逃げられたりするとダメだからだ。技のやり方は下の文を読めば分かるよ。根気強くやれば必ずできるから、くじけず頑張ろう!!

⬅❶最初からいるキャラ1人で冒険を始める。❷ウロウロと移動していて、敵と出会ったら、各敵に1回だけ打撃を与え、殺さないで逃がそう。❸すると、経験値がオニのように手に入っちゃう！

次号のお題　ガン・ナック

みなさんお待ちかねの、次号のお題は、カン頭とTHEナックをたして、お笑い要素もフラスしたカンナック。今までのシューティンクゲームにあったウラ技、ハク技を超えるような、あっと驚く技をトシトシ送ってちょうたい。ちょうたい。





音楽の時間です!

ゲームにあきたら音楽鑑賞

PC ワルキューレの伝説 SOFT 2

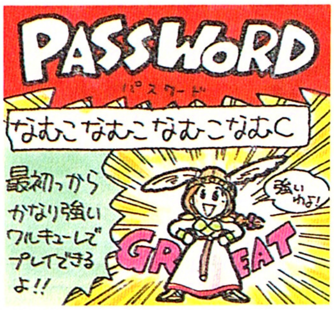
❶ステイタス画面で入力



❷好きなBGM聴き放題



新潟県の上杉特派員からの報告は、ミュージックモード。BGM聴きたさに、ゲーセンへプレイしに行く人がいたほどの名曲ぞろい!! それをPC版で堪能できる!! 内容は、00～07、09～13までがBGM。08、14～81には効果音が入っている。途中、65と66は無音状態で、79～81の3曲(効果音)には、同じ音が入っている。ゲームが難しくて、ナカナカ先へススメない人もいるはず。そんな人はBGMだけでも聴いて、後半のステージを想像してみてはいかが?



↑❶ゲームを始め、ステータス画面にしよう! そこで、✚ボタンの上、Ⅰ、Ⅱボタンを同時に押す。❷すると、2ケタの数字"00"が現れる。左右で00～81までを選曲し、Ⅰボタンでミュージックスタート。また、イラスト中のパスワードで始めると、いきなりアイテム・魔法がいっぱいあるぞ



1本で4度オイシイ!!

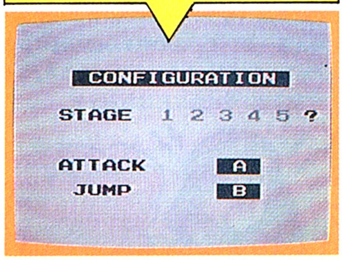
ボーナスゲームが3種類!!

GB T.M.N.T SOFT 2

ゲーム中に現れる、3つのボーナスゲームを最初からやれるという情報が送られてきたぞっ! 報告者は北海道・石井特派員。3つのゲームを紹介すると、それぞれ数字当てゲーム、手裏剣取りゲーム、そして射撃ゲームとなっている。どれもシンプルで簡単に終っちゃうものだから、アクションに疲れた息抜きにはちょうどいいぞ!!

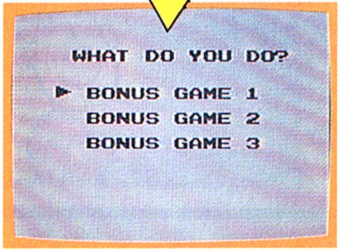
もうひとつ、コナミのゲームに付きものの、お約束コマンドも確認されている。ゲーム中、ポーズ状態にして、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aと押せば、フルパワー回復するのだ。ただし1ゲーム1度きりね。

❶コマンド入力後「?」が



セレクト、A、Bのボタンを同時に押す

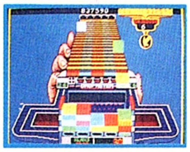
❷ボーナスゲームを選ぶ



❸1だと数当てゲームだ



↑❶ゲームステージを設定できる、CONFIGURATION(構成)画面で上のコマンドを入力。すると、ステージ5の次に「?」が現れる。❷✚ボタンでステージを「?」に合わせ、スタートを押せばボーナスゲーム選択画面に。❸ボーナスゲーム1～3を✚ボタンで選び、AかBボタンで決定しよう!



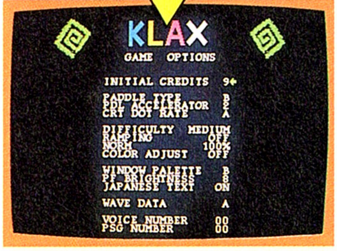
拍手喝采!!無限クレジット

思う存分プレイしよう!!

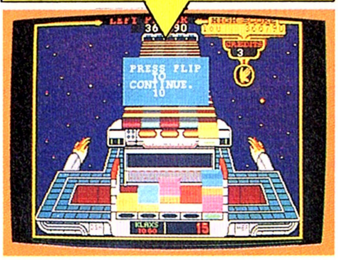
PC クラックス SOFT 2

とっても難しくて、クレジットの残数が気になってしまう。オプションモードで9回まで増やせるけど全然たりない! というアナタにとっておきの情報!! 報告者は、鹿児島県の島津特派員。すべてのクレジットを使い果たしても、コマンド一発でいくらでも増やせてしまう技。使っても使っても、ゲームオーバーのたびにコマンドを入力すれば、永久にプレイし続けることも可能!! 思う存分、失敗して、技をみがいて立派な"クラクサー"めざしてプレイしよう。

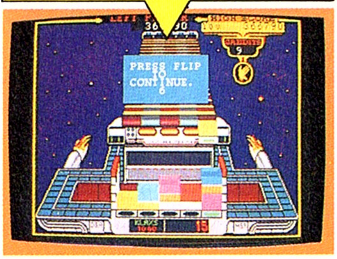
❶オプションは9回まで



❷ゲームオーバーになる



❸すかさずコマンド入力

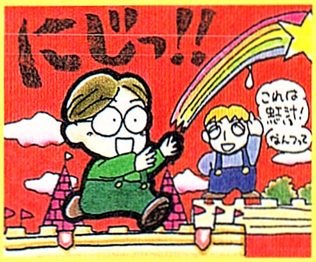


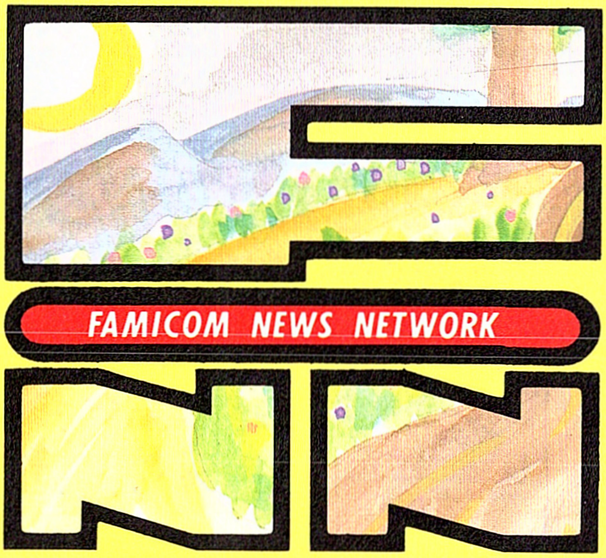
↑❶オプションモードでは、最高9回までクレジットを増やせる。❷ところがゲームオーバーになったとき、コンティニューカウントが出ているあいだにⅠ、Ⅱ、セレクトを押しながら、✚ボタンの上を押すとクレジットが増える。最高9回まで。ゲームオーバーのたびに、何度でも入力可能!!



スーパスーパスーパスーパーが動き出すFNNも動き出す!

かつて「FNNが変わる!?」なんてほざいた事も読者の皆様の御記憶にも新しい事と思われます。さて、そろそろマジで変わりまっせ。いきなしイッちゃうから覚悟しとき!





○さて、今回のタイトルは宮城県・侍のたっくんの作品!! どこに何が描いてあるのか分からないけど風情があっていいよ、日本人の心だよ

みなさんインテリジェンスを高めましょう



ルビーの涙(名)一瞬で消えてなくなるもの。「やっぱり金子さんたちの給料は――ね」

新潟県・めもりぃ・くえすつ

♨お金もそうだけど、しめきりまでの時間も――なんだよ。『時は金なり』ってさ。

ロザリー(名・動スル)窓から顔を出すこと。「危険ですので――しないで下さい」(バスガイド)

東京都・SIRIUS

♨いたいた。――して食べかけのチョコ落っことして泣いたヤツ。あ、そりゃオレだ。

力をためる(動五)①まず役に立たないとは思うが準備だけはしておくこと。②気負って準備しても結局役に立たないこと。「試験にそなえて――!」

福岡県・逢瀬あきら

♨大地震にそなえてカンヅメをためよっと。

天空城(名)雲の上。「私にとって大学は――のそのまた上よ!」

東京都・えすかるご

♨そっか、大学ってそんな高い所にあるのか。落ちたら恐そうだね。おっとゴメン!

アリーナの部屋の壁(名)破るためにあるもの。「記録は――だ」

東京都・くびはね男

メガフレア(名)爆弾。原爆。

バハムート(名)爆撃機。

バハムル(名)爆弾投下命令。

福島県・れおんはると

♨バハムートが爆撃機ならリバイアサンは原子力潜水艦だな。で、オーディンはさしずめ神風特攻隊ってコトかな。南無南無…。

ウネ(名)いくら起こしてもなかなか起きない人。「三年寝太郎は――だ」

群馬県・ことぶき

♨動詞にするとやっぱ『――る』だな。――る人って体がうねってんのかな。うねうね。

たまねぎ剣士(名)大器晩成。あなどれない人。

埼玉県・アレス・ルドルフ

♨私のことだね。⬅けっ、しょってらぁ!

ソルバルウ(名)とろい人。

福岡県・おけらかび

♨ソルバルウの正体って、実は木馬だったりしてね。トロイの木馬。な〜ちゃって。

テラジ(名)速い人。すばやい人。

山形県・ねるとんピケ

♨ピケより速きはセナにてそうろう。

愛の言葉(名)「すき」。

呪いの言葉(名)「きらい」。

群馬県・かくれDQ

♨愛のころば。歯が浮いちまってうまく発音できないよ。愛のこの葉、愛のココア…。

釣りおじさん(名)おしゃべり。しゃべりだすと止まらない人。「私の友人には――が多い」

京都府・めらぞーま

R・P・G(名)1日では終わらない物。「この宿題は――だ」

東京都・さまCHAN

♨『ボディコンクエスト』って1日で終わったよ。アレは――じゃないってわけね。

死のゆびわ(名)持っていると、歩いているうちに疲労して、最後には動けなくなるような物。「このリュックは重くて――だ…」

長崎県・あっぱれろおど

♨…疲労してしまい、しまいには動けなくなってしまった姉妹。なんつってね。

アイドル八犬伝(名)カラオケ。「私は金子さんと――でデュエットしたい」

群馬県・あいかわまゆみ

♨私は酒井法子さんとデュエットしたいよ。

通常攻撃(名・動スル)なぐること。「きゃ〜っ――しないで」「うるさい! 私のみかん食べたくせに!」

岡山県・はんこ

♨ゴキブリと戦うとき――するとかえり血が汚なくてやだよね。やっぱ、殺虫剤によるブレス攻撃が有効だと思うよあたしゃ。

パスワード(名)暗証番号。「私の――はたしか、4○×129ね」

広島県・星川すずね

必本の表紙イラスト(名)どんどん小さくなること。「あなたの姿が――していくわ」

京都府・やの助

♨FC流行語も――したりして。でもま、新コーナーやるかもしれんから一応力はためとこっと。そいじゃまた、よろしく!



○三重県・森山崇



○奈良県・LEIRA16世

今号のキキチガイ 脱水➡ダッシュ 母「脱水してー!」 子「ダーッシュ!!」 母「あ、逃げたわね…!」 宮崎県・望月いおり ♨奥さん! 洗濯機はやっぱし全自動に限るっスよ。あ、でも全自動っても、乾燥して畳んでタンスにしまってくれたりはしないっスよ!」

金子:生まれて初めてマンガというものを描きましたよあたしゃ。てなワケでスーパーファミコンマンのマンガをよろしく! 感動的でちょっと泣けるぜ。なんてウソだよん。

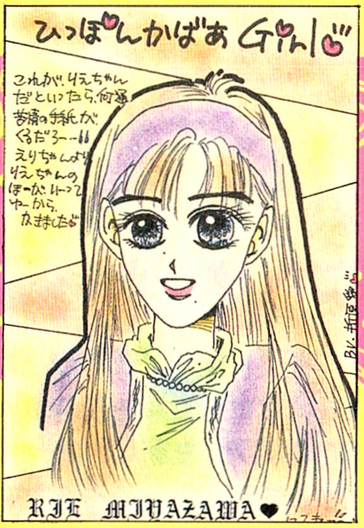
そんなに泣くなよ、別れがつらくなるだろ

紙ゴンAT RANDOM アトランダム

担当の赤松だ

必本かばあガール

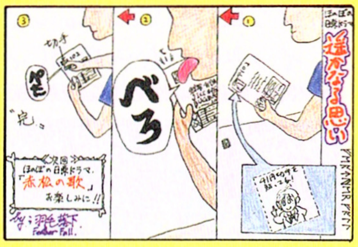
♨最近、ほとんど自分の趣味に走りはじめた「かばあガール」。いーじゃねぇかよ、どーせもうスグ終わるんだから。GO! GO! ってなわけで、今回はりえちゃんの登場だい!! まったくウマイところをついてくるよな。つーことで10点あげちゃうぞ。



◎秋田県・折原愛

◎愛媛県・羽毛落下

♨こーゆーヤツって多いんだろうな。オメーだよオメ!



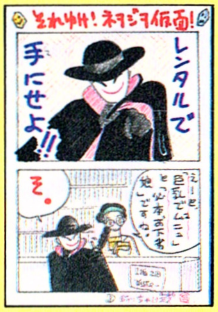
◎神奈川県・ろうらつるぎ

♨まったく、ガンとばされたぐらいでビビッてるんじゃねぇよ! オイラなんか、目つきが悪いって殴られたぞ。



◎東京都・ちゃい三又

♨コラコラ、オマエは何をやってるんだよ。あと1本借りれば、同じ料金で2泊3日だぞ。⬆何言ってんだか…。



◎愛知県・日下弘

♨やっぱし、いちばん怖いのはDr.マリオのカプセルだろーな。だって、自分と同じ色が並んだら消えちゃうんだぜ。



◎東京都・虎野真紀

♨女王様とお呼び! ってね。あっ、ゴメン、ぶたないで…。



◎東京都・さまCHAN

♨じっけん! じっけん!! って、それはポッキンキンだって! ⬆ありがちなボケだけど、みんな覚えてるかな。



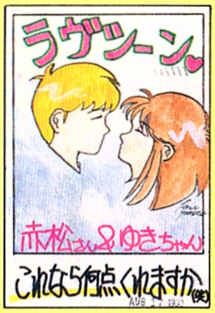
◎三重県・PIA

♨まさに1人ドラクエパーティーって感じ。けっこうバランスいいじゃん。よかったらオイラに紹介してくんない。



◎山口県・夢野華里

♨へへへへ…。いやぁ、まいっちゃうよなぁ。どこでバレたんだろう。しょうがないから、キミには10点あげよう。



松っちゃんの部屋 森高 SPECIAL

♨「さーて、わたしは誰でしょう?」

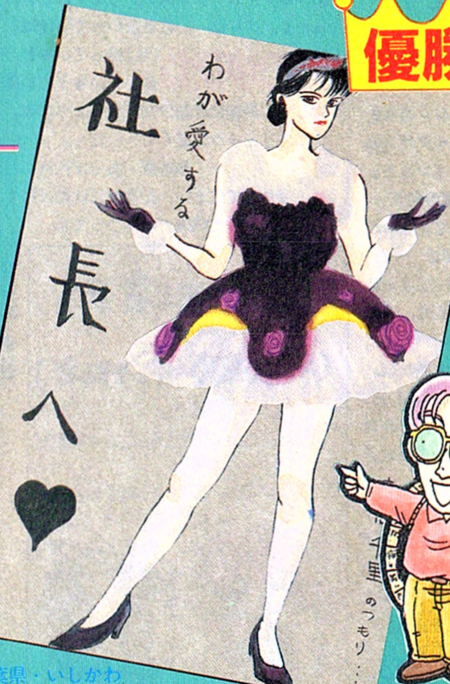
1. 井原西鶴
2. 森高千里
3. オバケ

これはアブナいな。ところで、やっぱり本人を連れてくる人はいなかったな。いくらでもシャチョー特権を乱用して、得点サービスしてあげたのに。それにつけても、見たかったな〜、ワシ。ミニスカの森高千里ちゃんを。ふとももも期待てね♥。

千里ちゃんって顔の作りがウォラー・ビジネスっぽい(とうけん)からってこともないんだろうけど、なかなかムズかったようだね。それにしても笑かしてくれるイラストが多いこと、多いこと!

しかし残念なのは、セクシーなハガキがあまりなかったこと。さびしいぜ。つーことで今月は終わり。

優勝



◎千葉県・いしかわ

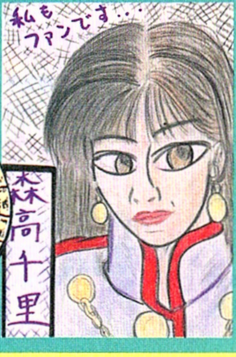
◎千葉県・スピーキング・シープ



◎東京都・藤原雅人



◎三重県・NARYUTA



◎秋田県・折原愛



今号のキキチガイ **群れをなす➡胸を出す** A「あっ! 女子高生が群れをなして歩いてるぞ!!」B「なに〜! ど、どこだぁ〜!!」 三重県・なむこなみ ♨誰かの場合、出してても気づかれなかったりして。あえて誰とは言いませんけど…。イテッ!

DIRTY HERO赤松:なんとなく、今年も日本GPでドライバーズタイトルが決定しそうな気配。今年こそはセナの勝利で、オイラも気分よく誕生日を迎えたい。ガンバレよ!

乱れた日本語にハートを感じます♥

へんなもの発見伝

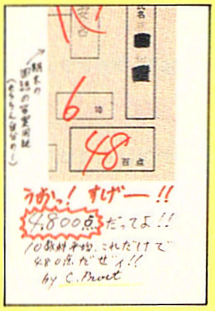
さとみの担当で〜す

優秀→



○東京都・坂本宏

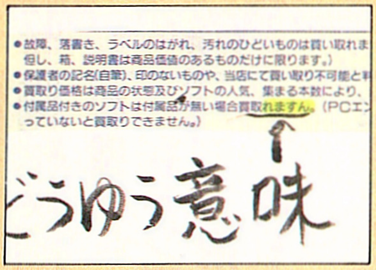
♨カイコは奥さんと同じホースを取っていることから、奥さんのレントゲン写真と思われます ところて、覚醒済入りドリンクってお弁当に入ってない？



○青森県・コーン・プロスト

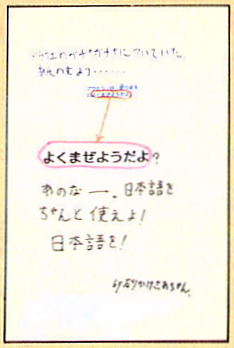
♨1万点満点とは、国語の先生シャレがうまいわ。総合成績は1教科で決まりね。

語尾砂漠出現!!



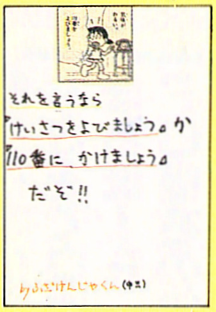
○宮城県・BuBu

♨なにを言ってるんだかわかりますん。この「ん」は「いやん♥」て時の「ん」と同じ発音で読んでね。



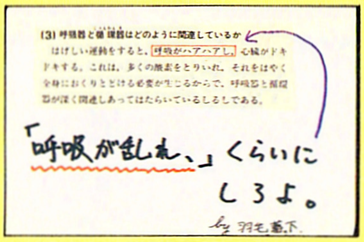
○鹿児島県・砂かけさあちゃん

♨初代キング「はあくんだよ」に通じるものがありますん。



○島根県・ふざけんじゃ

♨「110番しましょう」とも言うわね。でも110番するっていう言葉も気味が悪いわ。



○愛媛県・羽毛落下

♨呼吸がハアハア心臓ドキドキ…。うーん、この教科書らしからぬ語感の乱れがキュート。

赤松くん（歌のおにいさん）がお送りする

THE 対決ダイジェスト

実況は赤松が担当いたします！

トランクス VS ブリーフ

判定 ただいまの勝負、はみ出してトランクスの負け！

○三重県・風来坊

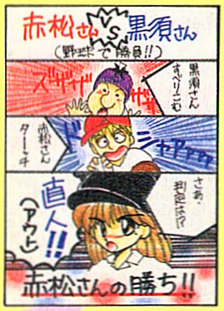
♨こらぁ!! ちゃんとしまっとけよな。い〜ん、もうヤダこんな下ネタ。

コタツ VS クーラー

判定 相手をポカポカにして、コタツの勝ち！

○静岡県・ジョカーアキラ

♨ポカポカにされたクーラーは、きっと頭がクラクラしてるんだろーな。



○東京都・さまCHAN

♨どーも、赤松アウトです。それにしてもゴーインなオチだなこのネタ。黒須のなすヘルメットがオシャレだね。



○愛知県・日下弘

♨チキショーうらやましいぜスライムの野郎！ ひょっとしておまえワザと負けたんじゃないの？ 図星だろう!!

本日のメイ〜ンエベント（8点）
ファミコン界を代表する兄弟が激突!!

マリオ＆ルイージ VS マーニャ＆ミネア

判定 マリオとルイージの強大（兄弟）なパワーに圧倒され、マーニャとミネアは負けてしまい（姉妹）ました。

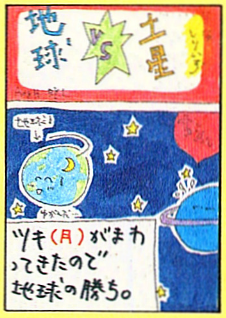
○東京都・酸斗配夢

♨こりゃまさにニンテンドーパワー！ こうなったらエニックスさん、マーニャとミネアを主役にした『スーパーマーニャシスターズ』を作って対抗するしかないですね！⬆どんなゲームだぞりゃ！



○愛知県・天野裕子

♨しかし『金拾い競争』ってのはスゴイなぁ。たまにスーパーなんかでやってる『奥さま現金つかみ取り』みたい。



○奈良県・麗羅16世

♨この場合、もしも地球が田舎モンで言葉がなまってたら『ツケ』がまわってきちゃって逆にやられてただろーね。

今号のキキチガイ **カゲ→ハゲ** A子「なんかちょっとカゲのある人ってカッコEよねー」B子「えーっ!! 最低ー!! 悪しゅみぃぃぃ!!」 奈良県・麗羅16世

♨カゲなんか誰にでもあるわい。けぇーっ。さらに、おいらにゃ将来キキチがえた方もできそうだぜ。将来もてるかもしれないな。

さとみ：最近凝ってたFC『ドラえもん』も終わってしまったし、次は何やろうかな。GBの『ポン太とヒナ子』もおもしろいのよねー。さとみってタヌキ好きなのかしら？

好き嫌い物語

スキキラもお役御免という噂がある。じゃが、そんな戯言はオイラの耳に念仏!! 初の絵ネタを引っ下げてパワーアップだ!!!

ミイラ➡好き
ドライな奴だから。
兵庫県・はあくんだよ

墓場➡嫌い
ボチボチだから。
愛知県・堀田ゆふぃちろふ

白雪姫の王子➡好き
死体にキスする勇気のあるやつだから。
東京都・船津歩

パイプマン➡嫌い
つまらないから。
埼玉県・アランラップ

ふうりん➡嫌い
人の奥さんに手を出すのはいけません!?
愛媛県・CAR－2

活け作り➡嫌い
ナマイキだから。
東京都・かわい藍

魚➡嫌い
エラぶっているから。
千葉県・いしかわ

ピーナッツ➡好き
鼻から食べると塩味がつくから。
兵庫県・円形脱毛症

スキキラ➡嫌い
好き嫌いが多いヤツだから。
静岡県・にへい大佐



黒須の祖先は隠れキリシタン。しかし、実家はお寺経営。これいかに。本当の話。
神奈川県・優木魔美子

FC座右の銘

最悪だ
トランプ花札
抱き合わせ
（スーパーファミコン）
愛知県・くるとん

文字ネタ三年
絵は八年
（上達）
滋賀県・アブラハムIII

快音残して
ピッチャーゴロ
（ファミスタ）
福岡県・・おけらかび

載りそでウッフン
なさそでウッフン
ほらほーら
FC座右の銘
大阪府・ハタ坊



奈良県・麗羅16世

私の名前はいずこ？ ないないないのうらめしや。投稿せにゃいかん!!

うらうら!バトルロイヤル

第5回 成績優秀者はあなた

★1位……37P
奈良県・麗羅16世
★2位……32P
千葉県・いしかわ
★3位……28P
静岡県・ジョッカーアキラ
★4位……26P
愛媛県・CAR-2
群馬県・かくれDQ
★6位……25P
兵庫県・はあくんだよ
★7位……24P
秋田県・折原愛
東京都・さまCHAN
静岡県・テドンかつどん
★10位……23P
福岡県・おけらかび
新潟県・アリアッハン
★12位……20P
東京都・ちゃい三又
★13位……18P
東京都・坂本憲
東京都・ばくはつ五郎
神奈川県・かるなばる
★16位……17P
東京都・酸斗配夢
東京都・船津歩
★18位……16P
宮崎県・望月いおり
ほか2名

●審判のおことば●

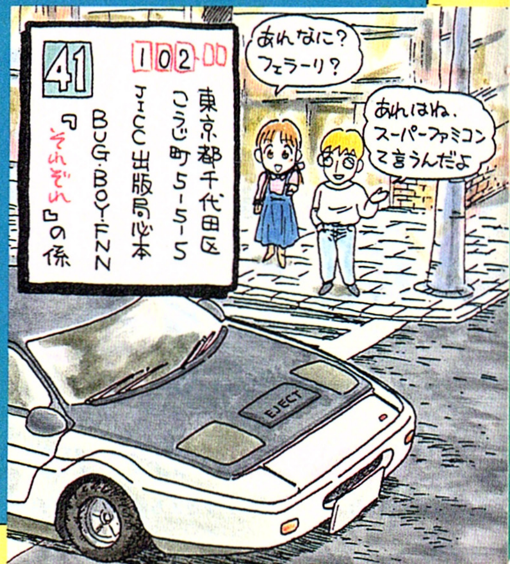
各コーナーでコツコツ点を集めた麗羅が1位。森高のすンばらしい足を描いて大量得点をせしめたいしかわが2位。折原やさまCHANも中堅どころとしてガガンとポイント獲得。古参のジョッカー、CAR―2、はあくんあたりもあいかわらず強いなあ。エライ!!

各コーナーの得点

コーナータイトル	得点	コーナータイトル	得点
紙コンアトランダム	5	へんなもの発見伝一優秀	5
投稿写真ジャーナル	5	へんなもの発見伝	4
流行語ウイザードー絵ネタ	5	好き嫌い物語	3
流行語ウイザードー文章ネタ	3	キチガイスペシャル	5
対決ダイジェストーメインエベント	8	今号のキチガイ	2
対決ダイジェストー絵ネタ	5	FC座右の銘	2
対決ダイジェストー文章ネタ	3	タイトル模様	5

募集

最近合併号続きでネタたまって困っちゃうだろ。頭ん中バグボーイのネタだらけー。うーんたまるぜ。たまったら吐く、コレ当然だねー。ハガキにゲロゲロっと吐き出して、バグボーイまで投稿しておくれーい!!



NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

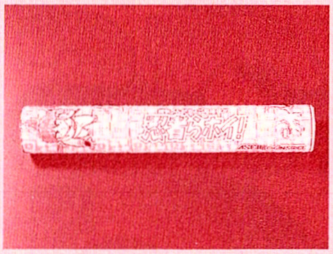
INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

PRESENT 巻物プレゼント

アスキーから「忍者らホイ！」発売記念の一貫として「忍者らホイ！」特製巻物が作られました。巻物の中味についてはまだ秘密なんだけど、読者のみんなにアスキーからこの巻物25本がプレゼントされます。巻物があれば、ゲームもすいすい進められるかもしれないね。そこで、この巻物がホシイーという君は
〒102
東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局
ファミコン必勝本編集部
「忍者らホイ！」プレゼント係
の方まで御応募下さい。締切日は1990年11月2日（消印有効）です。

巻物の内容は当たった人のお楽しみということだから、どうしても中身が知りたい人、「忍者らホイ！」の大ファンの人はどしどし応募してね。



MUSIC イース完全盤!!



「イース」のパーフェクトコレクションがついに発売された。８月５日には「Ys」が、９月５日には「Ys II」が共に全曲アレンジバージョン、ボーカルバージョンを含む２枚組CDでリリースされた。また、どちらも初回プレスのみ、カラーピクチャーディスクの特典付き。イースファンならば、新たにあの世界にどっぷりつかるのもいいのでは？



PRESENT テレカプレゼント

1988年暮れに発売され、人気を博したファンタジーカードゲーム「モンスターメーカー」のゲームボーイ用ソフトがソフエルから発売されるのを記念して、オリジナルテレホンカードを100名の読者にプレゼントするぞ。希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢を明記して下記の応募先まで。
〒101
東京都千代田区外神田3-11-2
ロックビル
株式会社ソフエル「モンスターメーカープレゼント」ファミコン必勝本係
なお締切は平成２年11月30日（消印有効）

➡カードゲームでファンだった人はぜひ欲しいアイテムだね。ゲームボーイ版の発売は今年の12月。バッテリーバックアップ付き。カードゲーム版の内容が再現されるRPG



PRESENT お茶プレゼント

このたび、伊藤園の家庭で楽しめる「お〜いお茶」のシリーズにニューフェイスがお目見えすることになりました。その新顔「若芽・若茎入り緑茶」「そばの実入り玄米茶」「若茎入りほうじ茶」の３種セット1500円分を読者のみなさん300名にプレゼントします。ハガキに商品名、伊藤園「お〜いお茶」と、住所・氏名・年齢・電話番号・職業を明記の上、〒106 東京都麻布郵便局私書箱137号　伊藤園「お〜いお茶」ファミコン必勝本係の方までご応募ください。締切は1990年10月15日。（消印有効）。



PRESENT ワイドボーイ

ゲームボーイの画面って小さくて、長時間やっていると疲れるもの。でも、おもしろいソフトだとついついやりこんじゃうんだよね。そこで、そんな僕らの悩みをふっとばしてくれるアイテムがサン電子から発売される。10月５日発売の「ワイドボーイ」（価格 1480円・税別）がそれだ。これさえあれば、ゲームボーイの画面も大きく迫力あるものに変身。目にもやさしいってもんだよね。

この「ワイドボーイ」発売を記念して、サン電子から３名の方にプレゼントだ。欲しい人はハガキに住所・氏名・職業・電話番号を明記の上　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ファミコン必勝本「ワイドボーイ」プレゼント係まで応募のこと。なお、締切は平成２年11月２日まで（当日消印有効）。



⬅ワイドボーイ装着により画面はズームアップされる。ズームの度合と、レンズの角度は脚の部分を折り曲げることによってコントロールできる

PRESENT ミレニアム

今年劇場公開されたSF映画「ミレニアム」が早くもビデオ化される。発売はビクター音楽産業より。

監督にマイケルアンダーソン、脚本はジョンヴァリー。ミュージシャンであり俳優であるクリスクリストファーソンと人気女優シェリルラッドの共演が見られる。ハードな展開を持つSFとラブストーリーがからむ物語である。原作のタイトルは「空襲」、77年の作品だった。

このビデオの発売を記念して、㈱ギャガコミュニケーションズ提供により、「ミレニアム」パンフレットを５名の方にプレゼントいたします。

ご希望の方はハガキに、住所・氏名・職業・年令・電話番号を明記の上、〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ファミコン必勝本「ミレニアム」プレゼント係まで応募して下さい。なお、締切は平成２年11月２日までです。当日の消印分まで有効です。



MOVIE

ゴースト　ニューヨークの幻

●UIP配給　全国ロードショー　公開中

一度死んだ男が霊体となって世の中をさまよう。そんなホラー映画みたいな設定をラブ・ロマンスにしちゃったのがこの映画。銀行員サムと陶芸家のモリーは恋人同志。ある日デートの帰りに2人は暴漢におそわれ、サムがうち殺されてしまう。サムが気付くとそこには自分の死体と泣いているモリーの姿が。数日後、霊体となったサムが家へ帰ってみると、自分を殺した男がモリーの命まで狙っている事がわかる。しかしサムの声はモリーの耳に届かない。途方にくれたサムに希望をあたえたのはインチキ臭そうな女霊媒師だった。彼女だけがサ





ムの声を聞くことが出来たのだ。サムは彼女を説得してモリーに危機が迫っていることを知らせようとするが…。

何といっても霊体の活躍が見もの。例えばサムが悪い男を襲うとその男はポルターガイストだと思ったり…といろんなアイデアが次から次へとでてくる。笑い、感動、スリルと一粒で3度オイシイ映画だ。

監督：ジェリー・ザッカー　脚本：ブルース・ジョエル・ルービン　出演：パトリック・スウェイジ、デミ・ムーア、ウーピー・ゴールドバーグ、他

VIDEO

病院へ行こう

●ポニーキャニオン　119分カラー　¥14800　(税抜)　10月5日発売（レンタル）

患者を商品かモルモットのように思っている医者、病院を病院とも思わないふてぶてしい患者たち…。これは現代の病院事情を笑いと涙でつづった病院コメディだ。

若手コピーライターの新谷（真田広之）が帰宅すると妻が見知らぬ男と野球拳をし





ていた。取っ組みあいの末運悪く階段から落ちて大怪我をした2人の男は病院にかつぎこまれるが…。彼らの治療にあたったのは血を見るのが嫌いで、注射が大のニガテという新米医者（薬師丸ひろ子）だった。

悲惨なコト、タブーとされているコトを徹底的に笑いに変えてしまうところがスゴイ。誰にも迷惑をかけずに人の不幸が思いっきり笑えるんだからストレス解消にはもってこい。そのクセホロッとさせるようなところもあってなかなかあなどれないぞ。



監督：滝田洋二郎　脚本：一色伸幸　出演：真田広之、薬師丸ひろ子、大地康雄、斉藤慶子、ベンガル、島田久作、他　'90・日本

TV

スーパーマリオクラブは文化番組？

●「スーパーマリオクラブ」毎週木曜　テレビ東京（全国）　午後6時〜6時半　司会：渡辺徹、本田理沙

スーパーファミコンを導入した新しいファミコンゲーム番組「スーパーマリオクラブ」がいよいよ10月4日からスタート。今回は司会の渡辺徹氏と本田理沙チャンの2人に番組の意気込みを語ってもらった。

家族ぐるみでファミコンに夢中になっているという渡辺氏は「ファミコンは今や単なる娯楽から文化になりつつある。そういったものをあつかうわけですから緊張してやらないといけないな、と思ってます。だから子供向けにやるんじゃなくて、何でファミコンが文化になってきたのか大人も納得できるような番組にしたいですね」、そして本格的な司会はこれが初めてという理沙チャンは「ゲームはほとんどやったコトないんですが中高生の子供たちは大好きなので楽しくやっていきたいと思います。私はおちゃらけでやって渡辺サンにビシっとしめてもらいます」。ところが本番になるとおちゃらけていたのは渡辺氏の方だったぞ。



映画 ダイハード 10／7日テレビ朝日（全国）夜9時02分	●パート2公開直後のタイムリーな放送が嬉しいネ。まだ見てないって人はいないと思うけど、"2"を見に行く前にもう一度チェックして比べてみるのも一興。
新番組 いつか誰かと朝帰りッ 10／18木〜フジテレビ（全国）夜8時	●あのブッ飛び娘、理子＝宮沢りえが帰ってきたぞ。西田ひかる、大沢健などおなじみの顔ぶれに高岡早紀ら新メンバーを加えて繰り広げる学園ラブコメディ。
新番組 三つ目がとおる 10／18木〜テレビ東京（全国）夜7時半	●古代三つ目族の生き残りである少年・写楽が活躍する手塚治虫の傑作マンガ「三つ目がとおる」がアニメ化。額のバンソウコウをはがすと写楽に古代の記憶が…。

アニメ「RPG伝説ヘポイ」

●10／6土〜毎週土曜　テレビ東京（全国）午後6時から6時半　声：増田裕生、草尾毅、ほか

ゲームからのアニメ化ではなく、まったくのオリジナルのRPG世界を持ったアニメが登場だ。アイテムを見つけ、仲間を探し、敵を倒し、成長していく…といったRPGの要素を持ち、さらにアニメとしてそれを面白く見せるために"キャッスル"という独自の設定が加えられている。

魔王ドラクネスの企みで「良い心」が封印され、6つの世界は悪に支配されてしまった。勇者ヘポイは仲間を探し6つの真心を取り戻すべく旅立つ。そこにはそれぞれ呪われたキャッスルがあり、ヘポイはその呪いを解くことでレベルアップできるのだ。



ファミッコ大集合

10／11　最新ソフト情報は「パロディウスだ！」「ドラゴンボールZ」。そして「大怪獣デブラス」が初登場。攻略塾は「リトルマジック」でゲストはデータイーストの中本氏だ。

10／18　最新ソフト情報は「ラストハルマゲドン」「ダライアスII」「パジャマヒーロー」ほか、攻略塾は「2010〜ストリートファイター」。G・Bアタック！は「F1スピリット」ほかを紹介。

10／25　最新〜は「スーパーチャイニーズ3」「水島新司の大甲子園」「チャンピオンレスラー」（PCエンジン）ほか。攻略塾は「時の過ぎゆくままに…」。G・Bアタックは「ころダイス」

大竹まことのただいま！PCランド

10／9　紹介されるソフトは「J.B.ハロルド殺人倶楽部」、「チャンピオンレスラー」「ザ・プロ野球」情報コーナーでは、「ダブルリング」の裏ワザで"高速スクロールモード"を紹介する。

10／16　アメリカ版PCエンジン「ターボグラフィックス16」のソフトと日本のソフトの違いを探る。紹介される新作ソフトは「ボンバーマン」「らんま1/2」「サイバーナイト」だ。

10／23　内容未定

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

1ケン はいれぬ！

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

ここのところ、トップ10とかお知らせとか特集とかが続いたせいで、すっかり従来の投稿ページとしてのスタイルを忘れかけているウィザードリィ友の会です。そんなわけで、久しぶりに皆様の投稿をメインにして、今回は何と2ページにわたって展開させようじゃないですか。本来の姿に立ち戻り、行きます。

O-195 やはりコレ！ ウィズⅢの四天王

●四天王を考えてみました。まず、エアージャイアント。呪文無効化もさることながら、なんといってもあの攻撃力。こいつに比べればたいしたことないけれど、それでも攻撃力二位を誇るハイマスター。凄まじいブレスのアイアンゴーレムに、とっぺもなく強くなったアークデーモン。最後を飾るのはアスキーの人もにらむあの人。

（神奈川県・弥末有季）

●考えました、四天王!! 名づけて、「汚いどころ四天王」…バブリースライム・キャリアー・ワーパンサー・ワーアメーバ

まあ、なんて汚いんでしょう。あのドロドロしているのや、ヌメッとしているの、あげのはてにはアワだっているものまで…。悪い病気を持っているみたいでイヤ。

おまけ「ちなみになんでもNo.1」ちからもちNo.1　エアジャイアント
100m走No.1　ディンク
会いたいひとNO.1　あの人よ、あの人

（埼玉県・RAKUSHI ）

●このたび「ビューティフルカラー七将軍というのを作ってみました。その名の通り、ワタクシが独断と偏見でえらんだビューティフルな色のモンスターたちです。（内容は関係ナシ）

ブロッブ――オーロラのよう。

ファズボール――シャボン玉が光をうけたときみたい。

グレーターデーモン――病人のような青…。

プリーステス――金色の鎧に青い髪がはえてます。

スクライル――あんなきれいなピンクのアンデッドがいてよいのでしょうか？

バンパイアロード様――青白いお肌に金色の御髪、群青と赤の御召し物がお美しい。

ウィルオーウィスプ――青色い線香花火とでも申しましょうか。

…とまあこうなったワケですが、「Wiz」ってどのモンスターも色がケッコー美しいのが多いですよねえ。

（北海道・いむ）

毎回話題の集まる四天王説。やっぱただ強いだけとかじゃ楽しくないもんね。

V-196 ゲームボーイ版に対戦は？

●GB版ウィズで他人のキャラと自分のキャラを対戦できたらスゲー面白いと思う！アイテムやお金の受け渡しなんてそんなのあたりまえだあきら！やっぱり対戦だ！「俺のゴン太君VSオマエののっぱさんだー！」って出来たら絶対に楽しい!!でもキャラの移動ができたら、「1万Gでその女渡せ！デヘヘ…」なんてことも…!!

（東京都・LORD姫乃樹）

まじめな話だな、と思って読んでたら最後にこれだ。ちょいちょいペンネーム変えちゃってまぁ。

Z-197 実用的な話！ カセットについて

●こないだ、「Ⅰ」と「Ⅲ」（Ⅰはかなり前からヘンだったのだが…）のカセットがダメになってしまって（いわゆる接触不良）アスキーのユーザーサポートに2本のカセットをおくって修理してもらおうと思ったのです。（ちょうど夏休みで田舎に帰っているときでした。）で…ある日アスキーさんから電話が……で話によると、最近この手のトラブルが多くなっているそうで、本体のコネクタのよごれがカセットの方に移ってしまい接触が悪くなるのだそうです。で、とくにWizの場合、カセットと本体が接触している時間が（要するにプレイしている時間が）比較的他のソフトにくらべて長く、どうしてもよごれが移りやすくなるらしいのです。

そう言われてみると、もうファミコンも本体買ってからずい分たっているし、みなさんもここらでいちど本体きれいにしてあげた方がよろしいかも。とりあえずプレイしていないときに、カセットを差しっぱなしにしているのはやめた方がいいと思いますよ。

（千葉県・Coin of Power ）

ファミコン用のクリーナーとかを使ってみるとか、忘れがちだが手入れは必要だ。気をつけよう、という話。

G-198 良いアイテムに出会うには…

●出易いアイテム・出にくいアイテムってのはどうやらものすごくかたよっているようです。最初にプレイしたときはどうしても出なかった「復活の杖」が、一回ロムを初期化してやり直したら出るわ出るわ。逆に初期化によって出にくくなったアイテムもあるし。「エクスカリバー」なんてまだ一度も出ない…。

（東京都・ガラクタ工場）

巻物や薬が出にくくなるパターンとかがあるとラッキーなのにね。

Z-199 何を考えているのやら…

●女性型の敵を倒した後、こぶのついたぼうを見つけると何かやらしーと思いません。

（熊本県・new）

そんなくだらないことを考えながらあなたはウィザードリィをプレイしているのですかっ？

B-200 まじめなお話 呪文について

●様々な期待を背負って登場した新呪文ですが、使い勝手はどうでしょうか。そこで私なりの感想を書いてみました。

メリト→マハリトを先に覚えたら悲しいくらい出番がない。モリト以下。

ツザリク→単数攻撃呪文だし、しかも敵に与えるダメージが少なすぎる。現に使ったことがない。

ラダルト→これは割と使います。特に昆虫系や動物系によく効く。冷却系の呪文も複数グループに有効なものがあったらいいのに。

呪文が増えても、全部が使える呪文じゃないところにWizらしさを感じてしまうのですが…。

（東京都・ヒデヨシ）

みんなが実は狙っていた200人目です。ということでみんな感づいていたかも知れない抜きうちプレゼントといきましょう。今回はちょいとおまけ！200人目のヒデヨシには当然のこと、前後賞として199と201番にもプレゼント！　ロバートウッドヘッド◆の色紙をお送りいたしましょう。おめでとうございます。300番もみんな狙うんだろうな。

O-201 連鎖的モンスター発生のようす

●サイデル、スクライル、イビルアイ、バンシーって出てくるのは多分、サイデルの頭がポロッととれたのがスクライルで、スクライルの目ン玉がぼとりと落ちたのがイビルアイ、んでカワイソーねと出てきたのがバンシーとゆーワケなんじゃないでしょうか？

(東京都・姫乃樹侍)

だからくだらないこと考える前にペンネーム統一しろってばさ。

M-202 パソコン版との比較のお話

●突然ですが、ファミコン版ウィズとパソコン版（MS×2）の違いを報告します。まず僕が気になったのは、パソコン版の＃1ではポイズンジャイアントやフロストジャイアントはマカニトを無効化するということです。これは、けっこうつらいもんがあります。それとアイテムでは、パソコン版＃2では神秘的な石のS．Pを使うと、いきなりロスト！それと、ファミコン版の3ではラカニトも無効化されないようですね。

こうしてみると、ファミコン版は少し甘いんじゃないですか？ 呪文も強化されたし…。

(愛知県・忍者KID)

甘くていいじゃん。マカニトの効かないポイゾン君じゃレベルが上がらないってばさ。

W-203 宝箱の罠をチェックしまくり

●ウィズIIIのアイテムは全種類見つけられましたか？見つけられた人もそうでない人も、レベル上げも兼ねての珍アイテム探しに地下六階をうろつき回っていることと思います。そこで、今回は私の調べた地下六階での罠の統計を発表します。調査回数は500です。

	回数	%
毒針	119	23.8
ガス爆弾	95	19
石弓の矢	10	2
爆弾	5	1
スタナー	6	1.2
テレポーター	43	8.6
メイジブラスター	47	9.4
プリーストブラスター	67	13.4
警報	71	1.4
罠はかかっていない	37	7.4

毒針がダントツですね。そういえば前に地下1階でプリーストブラスターが出てすごい驚いちゃいました。あと、盗賊以外の職業でもある程度レベルが上がれば、ほぼ完璧に罠をはずせるようです。　(神奈川県・弥末有季)

ごくろうさまですわ。数字とかが全くランダムなウィザードリィにしては統計のとれるテーマでした。宝箱の中身もデータ出してよ。

N-204 シリーズその2 新ウィザードリィ

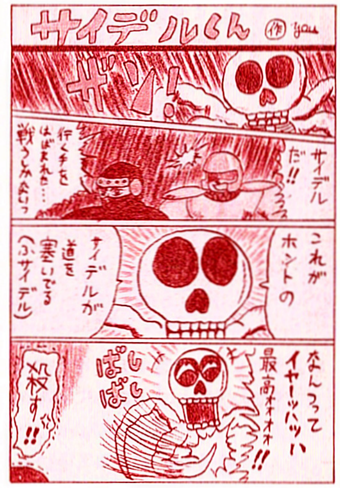
●私があなたがたに新しいウィザードリィを紹介してしんぜよう。その名は「ウィザードリィVIクリーピングコインの冒険!!」。あなたはクリーピングコイン？を成長させ、ワードナをたおす、つまりダンジョンマスターとなるストーリーです。レベルアップすると、はじめは0ダメージのブレスが、1、2、3と与ダメージ値がふえていく！　なんと最高100ダメージのブレスまで吹けるようになる。さらに首がないのでクリティカルヒットも出ないし、元々コインなので仲間を売りはらって武器などを買える、などの特徴があります。これら特色を生かしながら冒険者をおそい、倒し、ワードナに気に入られたところをみはからって寝首をかくというものだ。ワードナを倒すと…なんと自分はワードナに創られたものなので自分も消えてしまう、つまりエンディングはない！　ということだな。どうだーまいったか！　13月32日発売予定　予価98円

(岐阜県・不確定名けだもの)

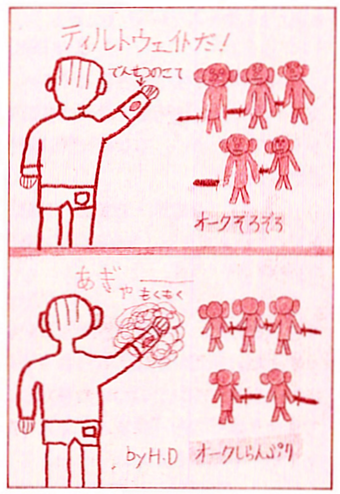
突然ですが「友の会増刊号」のために募集していた4コマまんが、いよいよメ切です。10月15日消印有効。大きさは198㎜×80㎜。ウィザードリィに関するテーマなら何でも可。ただしモノクロで、最後のチャンス！



↑東京都・ちゃい三叉



↑神奈川県・霞有勢



↑神奈川県・HD



↑愛知県・宇喜多直家



FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

☺校則というものはそもそも学校生活を有意義なものにするためにあるものだと思う。僕の学校の校則は厳しいというよりも異常である。まるで生徒をしばりつけるためだけにあるようだ。

静岡県では頭を坊主にしなくてよい中学校はほとんどない。夏休みに僕の友達のK・Tが東京にあそびに行ったときに、電車にのっていたら向かいにすわっていたおばさんに「野球部かい？」と聞かれたので、「そうです。」とウソをついたそうだ。野球部かい？と聞かれるぐらい都市に住む人にとって坊主頭というのはめずらしいのであろう。「中学生らしい頭」ということで僕の学校では坊主頭にしている。しかし僕は天地がひっくり返ろうとも決してそんなことは絶対にないと思う。おまけにシャープペンを使ってはいけないきまりになっている。理由はとてつもなくばかげている。なんと「マンガ字の原因になる」ということなのである。反論したくても僕たちは多分できないだろう。「内申書」というクサリにがんじがらめにされているのだから。

ほかにも色々と言いたいのだが、全国のみなさんにこれを読んでもらっただけでも少しはうっぷんが晴れるというものだ。先生方にももっと自由な考えをもってもらいたいものである。

（静岡県・ジョッカーアキラ・15歳）

▶インサイド・コラムあての投稿だったんですが、コーナーが終了しちゃったんでボツってのも気の毒なのでこのコーナーにのっけちゃいました。ジョッカーくんのいうように坊主頭とか制服とか好きでもないのにおしつけられるのはあんまりいいことじゃないですよね。はい。気分をかえて次の方。

（マッキー）

☺かえうたシリーズ　その1

◆むかし　むかし　クウェートは
たすけたイラクにせめられて
暫定政権たてられて
金銀財宝うばわれた
（うらしま太郎のふしで）

◆その2
アメリカさん　アメリカさん
横田につけた核兵器
ひとつ私にくださいな
あーげましょう　あげましょう
今年のイラクのせいばつに
ついてゆくならあげましょう
（桃太郎のふしで）

（東京都・鳶屋軽兵衛）

▶しかしこの号がでるころにはどーなってることやら。ピース。（ハルク）

☺口の両端に人指しゆびと中ゆびを入れ、思いっきり鏡の前でくちびるをひっぱって、歯をガチガチさせると、今まで見られなかった自分が見れるようでスリリングだぞう。

（千葉県・つくだに・18歳）

▶あんまし変わらなかったでござる。

（忍者根本）

☺だれか川西市内で必本よんでる人、フリートークで住所とできれば名前をおしえてください。ちなみに僕は清和台の吉武です。

（兵庫県・吉武透・14歳）

▶だれかいますかー？ちなみに私は高円寺南のマッキーです。

（マッキー）

☺くろすさん。やっぱセラかっこいいっすよね。庶民が手に入れられるゆいいつのガルウイングのついた車だし。でもセラはその分「乗る人」をえらびますね。くろすさんは……うーん。

（沖縄県・久野直幸・14歳）

▶はっきりいいなさいって。このー。

（くろす）

☺スーパーファミコンの最大の魅力はサードパーティの多さだと思う。今までファミコンONLYだったメーカーもくり上がりで参入するだろう。と同時にファミコンのクリエイターたちもスーパーファミコンの開発をすると思うので、これは大きい。PCやMDがイマイチなのはやはり優秀なクリエイターが不足しているからだと思う。しかし、今の段階ではスーパーファミコンは買いたいと思わない。やはりDQやFFの続編がでるかハッキリしないとねえ……。ナムコはどうせ参入すると思うので第1弾にどんなソフトを出すか楽しみだ。

（埼玉県・鈴木哲也・18歳）

▶だね。

（あや）

☺前号のマイト＆マジックについての意見に少なからず怒りを感じたので反論させてもらう。「ファミコンらしさ」とか「ユーザーの年齢層を考えろ」とか言っているが、パソコン版をやってないくせによくそこまで言ったなと思う。パソコン版とファミコン版のメッセージを比べると、いかにファミコン版がプレイヤーの年齢層とファミコンらしさを考えているかよくわかる。現に僕はファミコン版を買うまでX68000版をとけなかった。バトルの長さについても、ファミコン版とX68000版では大差ない(と思う)。ウワサだけでファミコン版をけなされてはとんだ迷惑である。レベルアップのノロサとデモンキングの強さは否定できないが、サッ



↑広島県・秋本奈槻

カバスとの戦闘直前にマヒするのがいやなら全員女に性転換すればいいだろう！そんなことでイチャモンつけるな！操作性の不親切なのは同感だが、ウインドウの開閉の遅さはファミコンである以上仕方ないと思う。モンスターグラフィックを削るほどプログラムはいっぱいなんだし、少しぐらい勘弁してやってほしい。僕は、このゲームを小学生の期待を裏切るゲームとは思わない。第一、期待する子はかなりの通だと思う。はっきり言って僕はこのゲームをファミコンの名作の1つとして挙げたいほど好きだ。最後に。「早くBOOK2がやりたい。」

（三重県・杉本雅伸）

▶賛否両論のM&Mですが、いいたいことのある人はどーんどーんどーぞ。

（ハルク）

☺8月のある日本屋から出たぼくは鼻に生温かさを感じた。中と外の気温差が大きかったため、鼻血が出たようだった。駐車場のすみの日陰でうずくまっていたが、いっこうに止まる気配もないので、血に染まった顔で民家の玄関を叩き、叫んだ。「水道貸して下さい！」しかし、人の世は僕に冷たくあたった。「全部使ってます。」ガラガラと閉まる戸の音が、耳に痛かった。キューティー、15の夏だった。たいそう無念なり。

（宮城県・キューティー佐藤）

▶鼻血ぶー。なつかしーい。最近鼻血だす人って少ない気がするけど…。

（あや）

☺えーと、えーと聞きにくい話ですが、ヒラ坊ってメーカーの女の子にしつこくして問題起こしちゃって、編集部に居づらくなったってのは本当でしょーか？

（東京都・南春夫）

▶では、5mほど離れたところにいるヒラ坊本人に聞いてみましょー。おーい。本当かー。あ、そー。ふーん。え?うっそー。さて、ここで問題です。真相はいかに？

（ハルク）

☺いち読者おすすめソフトSTG編。僕はナムコの「スカイキッド」をおすすめします。ボーナスの設定が奇想天外！攻撃目標に爆弾を落とすのはもちろん、宙返り(！)で昼を夜にかえたり、女の子のハートを取ったり、自由の女神のスカートめくりでボーナスがとれたりした。ちなみに宙返りのあるシューティングゲームはこの「スカイキッド」だけだと思う。それから、パワーアップがなくても多方向に撃てること。✚ボタンの上下で上向き下向きに撃てる。宙返りで連打すれば後ろへ撃つこともできる。パワーアップがないと派手さはなくなるわけだけど…。さらに最大の特長は敵の攻撃を受けても落下中に✚ボタンの上とABどちらかのボタンを連打すると「立て直す」ことができること。弾に当たって1機やられるというシューティングにありがちなパターンではないのだ。この「立て直し」がある分先の面が難しくなるのはつらいところだけど。同じ頃に出た「グラディウス」の影になってしまったのが惜しい！「難しくても立て直せば少しでも報われる」スカイキッドは、派手なパワ

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

ーアップ物が多い今だからこそおすすめできるゲームだと思うのです。

（東京都・禎沼七番）

▶はい、よく書けました。「スカイキッド」って、2人同時プレイもできるし、楽しいゲームでしたよね。なぜかガケっぷちに色っぽいお姉さんが立ってハートをふりまく、妙な味がありました。

（マッキー）

㊖近ごろやっているソフトはクルクルランド‼メガロムバックアップつきクソゲーより面白いこのゲーム。マリオブラザーズとアイスクライマーは、ファミコン本体と同時に購入し今もずっと持ってる。そして、少し前にはこのクルクルランドとバルーンファイトを中古ソフト屋であさってきた。あとデビルワールドが加われば、任天堂初期の名作シリーズ(私はこう呼んでいる)がすべて揃うことになる。

（京都府・岩崎プル）

▶アーバンチャンピオンってのもありますね。なんてったって1対1ストリートファイトゲームの元祖なんだから。懐古の趣味のない人にはススメらんないけど。レトロブームだし、ま、いーか。

（あや）

㊖貴花田はすもうとりにしておくのはもったいないが若花田はそのままでよい。

（宮城県・怪人圭亮面相）

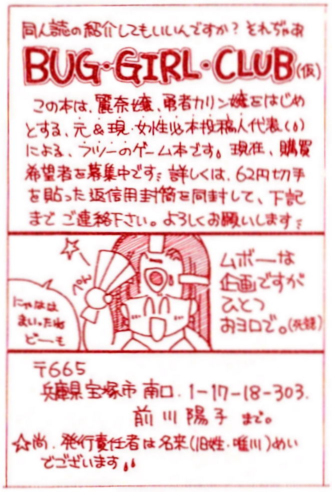
▶しかし若花田には彼女がいて、貴花田にはいないらしい。男は顔じゃないってことだよ。男はだまってサッポロビール。知らないか、こんなフレーズ。

（ハルク）

▶で、お約束通りサークルの案内を、まとめてどんと載せましょう。絶対トラブルだけは起こさないで下さいね。それだけは厳守／であります。載っけてあげたサークルの人々、責任もって対応してね。よろしく。

㊖え～、こほん。それではこの場をお借りして、ウチのサークルの紹介させていただきます。今は亡き(？)ちょー昔の必本で顔出してた生井という人が、一年前に「You and I」というのを始めた訳です。内容はいたって簡単。「フリートーク誌」なのです／こういう「ファミコン・フリートーク」みたいな"読者の声"を読むのが大好きな方がいるでしょう？それの、ジャンル関係なしバージョンです。くわしく知りたい人のために「マンガで分かる入会案内」を作りました。200円の郵便小為替(無記名)同封で連絡下さい。ど～しても詳しい内容を早く知りたい人は、104番でTEL調べて、TEL下さい。ただし深夜(PM10:00以降)はヨシテネ‼あと昼間も…

〒136 江東区南砂3-8-1-314
生井方　必勝本係









▶以上、問いあわせはそれぞれの連絡先にお願いしますね。編集部では、詳しい内容はお答えできませんので、そこのところどーぞよろしく。

▶さーて、スーパーファミコン発売も間近となりました。12月には「ファミコン必勝本」もいよいようまれかわります。スーパーな時代に対応し、誌名も変更して「HIPPON SUPER／」。どうぞよろしく。「スーパーファミコン必勝本」という名前を予想した東京都ただのスライムほか残念でした。そんなにストレートじゃなかったのでしたー。おハガキはかわらず大募集です。どんどん送ってちょーだい。次号は11月2日発売。本屋さんでお会いしましょう。それまでさらば。じゃーね。

（編集部）

おわびと訂正

●ファミコン必勝本Vol.16、17 9ページ「中古ソフト市場でフランチャイズ展開」記事中、明響社に関する記述に誤りがありました。レンタルLD店はレンタルCD店の誤りです。

●ファミコン必勝本Vol.18、19 14ページ PCエンジンソフト「ラビオレプススペシャル」(ビデオシステム) CD－ROMはHu－CARDの誤りでした。

●ファミコン必勝本Vol.18、19 146ページ「ダークサイダー」(データイースト)記事中の写真は「TIME of LORE(仮)」(東宝)のものでした。

関係者のみなさまに御迷惑をおかけしましたことをお詫びし、ここに訂正させていただきます。

第3回ファンタジーノベルコンテスト 締切せまる／

いよいよ、ファンタジーノベルコンテストの締切が間近となりました。

内容はゲームに関係あってもなくてもかまいませんが、面白いゲームのように素晴らしい夢を見させてくれる小説を待ってます。剣と魔法のファンタジーだけでなく、SF、ホラー、ミステリー、その他、読む人を不思議な世界にひきつけてくれるような作品なら何でもOK。プロとしてデビューするチャンスもあります。この機に、日頃胸に描いている様々な夢を表現してみよう。君の力作をどんどん送ってほしい。

応募要領

●大賞／賞金10万円ならびに副賞1名。佳作5名。

●内容／ファミコン必勝本読者を対象とした短編小説（未発表のもの)。ジャンルは特に限定しません。

●枚数／400字詰め原稿用紙30枚前後。必ず横書きのこと。ワープロの場合は20字詰めで。

●しめきり／1990年10月30日必着

●発表／1991年1月第1週発売号誌上で発表

●送り先／〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　ファミコン必勝本編集部ファンタジー小説コンテスト係まで。

※応募原稿は返却いたしませんので、必要な方はコピーをおとりください。また応募原稿の末尾にも住所・氏名・年齢・電話番号を必ずお書き下さい。

怪物博物館
（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載㊳

ビッグ4

by 北枕獲

約束通りビッグ4の登場。でもコメディなのさ

毎回毎回、プロレス話で始めるってのもなんだなぁ。かと言って、他にマクラになりそーな話もないし…。プロ野球は、とっくの昔に終わっちゃったしねぇ。まぁ、池山が二冠王になれるかってゆー楽しみはあるけど、現在、パソコンのＲＰＧを企画中なんだけど、具体的に話せるのはまだ当分先だし…。

たまには、いきなり本題に行くか。今回は、約束通りビッグ４の登場だい。

……………………………………………

突撃バンパイア・レポーター
TRANSYLVANIA 6-5000
監督：ラディ・デルカ　出演：ジェフ・ゴールドブルーム／ジーナ・デービス／エド・ベグレイJr.
1985年　アメリカ　94分
発売：パック・イン・ビデオ　￥14307

……………………………………………

ビッグ４ってのは、怪奇映画界を代表する四大モンスターのこと。ドラキュラ伯爵、フランケンシュタインの怪物、狼男、ミイラ男だってことは、みんな知ってるよね。

で、この映画。ビッグ４だけじゃなく、せむし男にジキル＆ハイド風マッドサイエンティストまで登場するからね。昔、ドラキュラの居城だったホテルだとか、精神病院、荒廃した教会、ジプシーの占いばーさんと、道具立ても雰囲気たっぷり。とは言っても、古き良きハリウッド風女性の絹を裂く悲鳴が素敵な怪奇エンタータイメントじゃないんだけど。

新聞記者（日本でレポーターってゆーとテレビを思い浮かべるけど、新聞記者もこう呼ぶんだよ。プレスマンとか、ジャーナリストってのが一般的だけど）が、トランシルバニアでモンスター騒動に巻き込まれるってお話。おちゃらけた感じを受ける邦題（相も変わらぬ原題無視がすてきね）と違い、ラストは思わず拍手を贈りたくなる感動作…って程でもないけど、こーゆーの好きやぁ。正確に言えばコイツはモンスタームービーじゃないんだけどね。

タイトルからも想像できると思うけど、この作品、コメディー（とーぜんパロディもふんだん）なのね。ゆえに、内容にはあまり触れない方がいいと思うので、それはパス。

でなワケで今回は軽くビッグ４に触れといて、次回からはそれぞれが主役を張ってる作品をやりたいと思う。トップを飾るのは、フランケンシュタインの怪物になると思う。実はフランケンシュタインものには、大好きな作品が２本あるのよね。まぁ、私好みの作品だから、ふっーじゃないってのは分かると思うけど、お楽しみにね。



このエロキュラめ

電脳恐怖都市

ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載54

ポカ

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

どいつもこいつも、みんないなくなればいいのに…

みんな死んじゃえばいい。

たとえば朝の満員電車。汗くさい中年のおっさんや、何日も頭洗ってないどっかの大学生にはさまれて、目にかかった髪もはらえやしない。

まるで死体。何百って死体がぎゅう詰めにされて、まとめて火葬場送りって感じ。みんなおとなしくて声ひとつあげもしない。でも、あたしはイヤ。

高校がある駅までの40分、あたしの心のなかに真っ黒なものがどんどんふくらんでくる。あたしにベタベタした腕を押しつけてくるこいつら、この電車に乗ってるやつら全部、みんないなくなってしまえばいい。

学校もおもしろくない。先公はスカート丈がどーのってうるさいし、男子はガキばっかだし、それに亨のやつ。亨のやつ、あたしから美江に乗りかえたりして。どいつもこいつもー

みんな死んじゃえばいい。

毎晩、酒くさい息吐きながら説教する父親。キーキー声でヒスってるだけの母親。ロリコン雑誌をごっそり隠してる弟。うちの連中もだいっキライ。

みんな死んじゃえばいい。

〝藁人形セット〟というのを買った。お呪いブームとかで、けっこう流行ってるやつだ。人形に木のトンカチと長めの釘が入ってる。夜なかの２時ジャストに、キライなやつの名前を口に出しながら、藁人形の心臓あたりに釘を打ちこめば願いがかなう。受験に落ちろとか、病気になれとか、フラれてしまえとか。

どーせウソだし気休めにしかすぎないけど、少しはスッとするかもしれない。もともとあたしは、迷信なんか信じないタチだ。

しばらく藁人形のことは忘れてた。

でも今日は違った。電車のなかでチカンに襲われた。大声で叫んでやったけど、誰も知らん顔。学校へ行ったら亨が寄ってきて、美江のほうがうまいぜってニヤついた。先公が今度は、髪型がどーのって文句つけてきた。

ムカつきながら家に帰った。弟があたしの部屋に入りこんで、パンティを持ちだそうとしてた。そのこと母親に言おうと思ったら、お父さんの浮気がなんたらでヒスってて聞いてもくれない。ほんとにアタマにきた。

みんな死んじゃえばいい。

夜なかの２時、あたしは藁人形を机の上に寝かせた。胸に釘を押しつけた、思いっきりトンカチをたたきつけた。

みんな死んじゃえ、そう口に出したとたん、胸がものすごく苦しくなった。

みんな、じゃない。あたし以外は、ってつけ加えるのを忘れてた――



亀・松＆みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載㉙



業界の話

by 鈴木みそ



僕のお父さんは鈴木みそです。お母さんは外人です(うそ)

「ぼくのお父さん」

5年2組　鈴木塩稔

ぼくのお父さんは、鈴木みそというマンガ家です。

本名は鈴木稔とゆいます。

酔っぱらうといつも「父ちゃんの名前はな、東京で一番多い名前なんだぞ」といばってこまります。

昔、図書館に本を借りにいった時、スズキミノルが杉並区だけで10人もいたので、1人くらい本をかえさなくてもわかりはしないだろうと思い、そのままもらっちゃったこともあるそうです。「ま、そういう便利なこともあるけどよ、ありふれた名前っつうのは面白くねえんだよ。他人におぼえてもらえねえだろ。みそってペンネームは自分でも気にいってんだよ。本名ですか？なあんて聞かれるとよ、してやったりって気分になるな」

ぼくの名前は塩稔。お父さんが酔っぱらってつけたと、お母さんがゆってました。

最初は「塩でいいよ。みそだから塩。ギャハハ」とゆってたそうですが、お母さんが泣いて反対したそうです。

低学年の時から、よく、名前でいじめられたので、ボクは自分の名前が好きではありません。

やっくんや陽ちゃんの家は、お父さんは昼間いないそうですが、ぼくん家はいつもいます。でも朝は寝ているので、顔を合わすのは、学校から帰った時が最初です。

まだ寝てる時も多いです。

「おお、ぼうず。帰ったか」

とゆいながら、ヒゲをぼくのほっぺにジョリジョリします。

ぼくはジョリジョリが痛くていやなので、やめてほしいと思います。

でも、しめ切り以外の日は、よく遊んでくれます。

はれの日には、キャッチボールかテニス。雨の日や寒い日には、ゲームをやります。

最近はギガドライブのスーパーテトリスを対戦することが多いのですが、お父さんはとっても強くて、ぼくはめったに勝てません。

「父ちゃんは昔プロだったんだぞ」

と、うれしそうにゆっては、ヒゲをジョリジョリします。

痛いのでやめてほしいです。

スーパードラクエⅫも初日に手に入れられました。

コネというものがあるので、行列しなくてもいいとゆってました。作者のほりいゆうじさんは、昔の知りあいなんだぞ。といばっています。

でも、ぼくが、ほりいさんにあいたい。とゆうと、「いや…最近はちょっとあってないからなぁ。また今度、きかいがあったらな」

とごまかします。お父さんはウソばっかりつくので、ほんとうに知りあいなのかあやしいです。

「どこどこにつれてってやる」とゆっても、ほんとうにつれてってくれるのは少ないです。

必ず、しめ切りがその日に入ってくるからです。

ぼくには「宿題はためずに毎日やれ」とか「遊んでばっかりいたらダメだ」とかゆうのに、自分は毎日遊んでいて、いざ、みんな家族で出かける日には、仕事をしなくちゃいけなくなっているのです。

お母さんは「いつもいつもそうなんだから…。あんな不精者になっちゃダメよ」とタメ息をつきながら、ぼくにゆいます。

ほんとにそうだなあと思います。

この前の夏休みも、ぼくが前半で宿題を全部終わらせたら、お父さんはびっくりしました。

「お前はほんとにオレの子か!?」

といって、お母さんにしかられました。

お父さんは編集とゆう人にいつもあやまってばかりいます。

1日中の電話におびえている日もあります。

「プルルル」という音にビクッとしてしんこきゅうをして電話を取ります。

それが陽ちゃんからボクへの電話だったりすると、すごく怒ります。

「しめ切りの日に電話させるな！」

でもボクの知っているしめ切りの日は4日も前だったんです。

てつや、てつやでボロボロになってるお父さんを見ると、とてもかわいそうです。

「ぼくはマンガ家なんかやらないよ。かたぎの職業につくんだ」

とゆうと、「うん、それが一番だ。マンガは描くのが大変だからなぁ」

と少しさびしそうにゆいます。

「だからスポーツ選手やタレントなんかと違って、2世マンガ家は出てこねえんだよな」

とつぶやいたりします。

ぼくやお母さんは、お父さんのマンガが好きですが、一般的には知られていません。

やっくんや陽ちゃんも、鈴木みそなんて知らないとゆっているので、もっと有名になってほしいなぁと思います。

でも有名でなくても、くさいへをいっぱいしても、やくそくを守らなくても、ヒゲをジョリジョリしても、お父さんが大好きです。

「オレはもう41だから、そろそろじゅみょうだ」なんてゆわず、いつまでも長生きしてください。

おわり

◆　◆

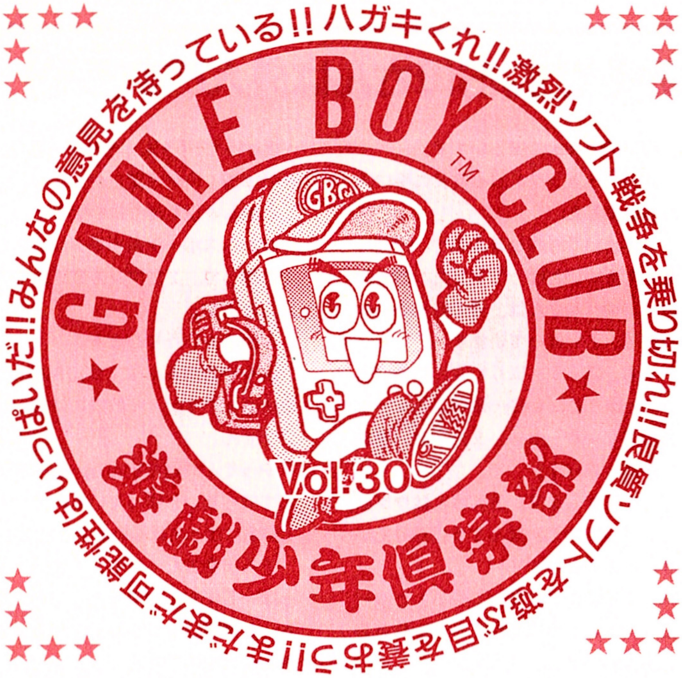
とってもいいお父さんのようですね。リズミカルな文章から、普段のお父さんの生活が生き生きと伝わってきます。

お父様がマンガ家なのは知っておりましたが、ゲームのプロだというのは初耳でした。塩稔くんがウルトラファミコンのクラスチャンピオンなのもうなずけました。

5年2組担任　伊藤和世

2004年10月8日





ツインビーだ!!

■コナミ■10月12日発売■¥3500(税込み)

容量	バックアップ	ジャンル	プレイ方法	ロム完成度
1M	——	シューティング	2人同時	100%

人気縦スクロールアクションゲームのツインビーがついにゲームボーイに登場した。ファンにとってはうれしい限りだね。さて、その内容は!?

ツインビーの新たなる戦いのスタート

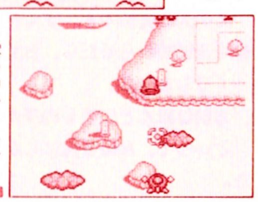
シナモン博士の研究所に1通の挑戦状が！　差出人はドクターニッキ。「よくも私の作ったスパイス大王とガトランティスとポコポコ大魔王を倒してくれたな。こうなったら私が相手だ。プカプカ島で待ってるぞ」

この挑戦状を見てしまったツインビー兄弟。ニッキを倒しに、博士にないしょでプカプカ島に向かってしまった。

こうして舞台をゲームボーイに移してツインビーの新たなる戦いがスタートするのであった。



←セットアップモードでステージなどをセレクトしよう


↑雲の中からベルを出してパワーアップを図るんだ

おなじみのベルはパワーアップの予感

空中にぽっかり浮かぶ雲の中には、ツインビーの各脇役ベルがかくされている。ベルを出したらショットすると、模様が変ってパワーアップ。好きな模様のときにとってツインビーをパワーアップするんだ。

ステージはぜんぶで5つ。5ステージすべてクリアするといよいよ最終ステージへ。ここでは最後で最強のボスが待ち構えている。

通信ケーブルで2Pプレイすれば、さらにツインビーワールドのおもしろさが広がるのだ。



←フルーツとスターが出たところだ。敵に注意して取れ

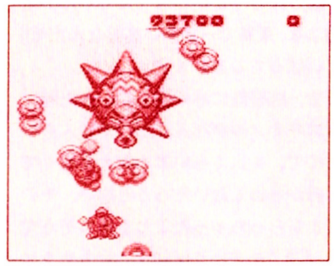

↑ベルに目玉がついた。これで分身することが


←野球ボールはツインビーの回りを飛んでバリアの役目をするゾ

ステージ1〜4を見てみよう!!

STAGE1

元祖ツインビーの1面のイメージで、ファンにとってはうれしくなつかしいステージとなっている。海上の島がぷかぷか上下するとこも注目。

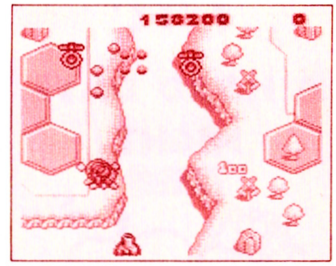




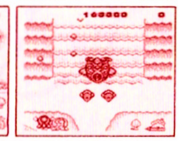


STAGE2

川を遡るように進んでいくんだけれど、敵の攻撃がきつくなってくる。爆弾を使ってアイテムをとりながら進行。ボスは滝の中から出現だ。

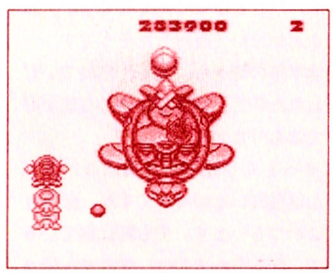


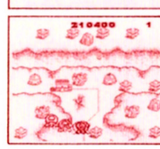




STAGE3

ステージ3は水の中を進むことになる。泡が動いているところは、水流があるので流されないように操作するのが難しいのだ。

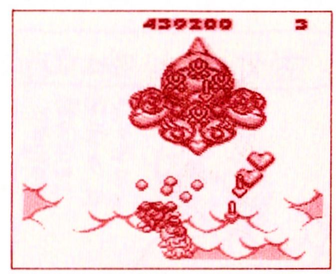


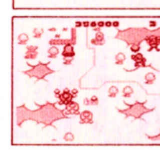


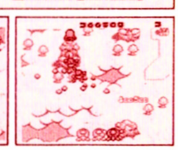


STAGE4

ここは別名ジャックと豆の木ステージ。雲の上では豆の木が伸びて豆が弾けとぶ。敵の動きも読みにくくなって進むのが大変。







パワーアップはアイテムしだい!!


フルーツ
爆弾で地上物を破壊で出現。ボーナス


スター
地上物破壊で出現。敵全滅アイテム


ベル1
雲の中から出現。ボーナスポイント獲得


ベル2
ベル2でツインビースピードアップ

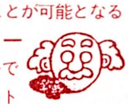

ベル3
これでツインショットにパワーアップ


ベル4
目玉がついて分身することが可能となる


ベル5
ベル5を取るとバリアが出現するゾ


ミルク
地上物からミルクが出たら1up


キャンディー
キャンディーで3方向ショット


シナモン
これを取ると敵全部ベルになる


たましい
やられたときパワーアップ復活

ゴーストバスターズ2

■ハル研究所■10月16日発売■¥3400（税込み）

容量	バックアップ	ジャンル	プレイ方法	ロム完成度
1M	——	アクション	1P専用	100%

大魔王ビーゴが復活して、再びゴーストバスターズたちの出動となった。2人1組になってニューヨークにはびこる悪霊たちを退治するんだ。

2人3脚でゴーストに立ち向かえ！

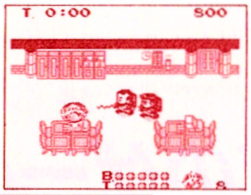
このゴーストバスター2は、2人が1組となって、ニュートロナ銃でゴーストを撃ち、ゴーストトラップでゴーストたちを吸い取ってしまうという仕掛けでゴーストに挑むんだ。

ステージは3つの場所（裁判所、旧ニューヨーク地下鉄、美術館）で構成されていて、ステージの間にデモが挿入されている。

1ステージは、徘徊するゴーストを退治するアクションフロアと、その場所を支配するボスと戦うフロアに分けられているんだ。ボスフロアはシューティングで、ボスに対しスーパームードスライムで応戦することになる。



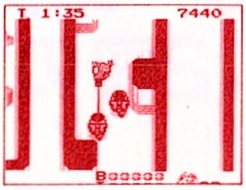
←4人のゴーストバスターズから2人をセレクトする



→ニュートロナ銃でまずゴーストをしびれさせて…



←ディナの息子オスカーがビーゴの手先霊界ばあにつれ去られる！



←ゴーストトラップでゴーストを吸い取ってしまうのだ

信長の野望

■光栄■10月10日発売■¥5800（税込み）

容量	バックアップ	ジャンル	プレイ方法	ロム完成度
1M	バッテリー	SLG	2P対戦	100%

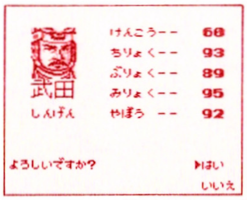
長ロングセラーを続ける信長の野望がゲームボーイにも登場する。戦国の世を制覇するために戦略戦術を駆使するウォー・シミュレーションゲームだ。

対戦可能な信長の登場だ！

パソコンゲームで登場して以来、バージョンアップを繰り返し、ゲームとしては超ロングセラーを続けながら戦国絵巻を展開ししている。

さて、ゲームボーイ版「信長の野望」はどのくらいの規模なのかその特徴を紹介しよう 。

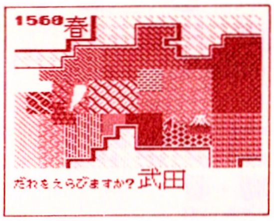
まずケーブルで対戦が可能である。またデータを3通りに保存可能。緻密なデータを持つ約100人の武将が登場。スピーディなヘクス戦等など。パソコン、ファミコンに近い内容で信長がたのしめるのだ。



←武将を選んだら、その武将のステータスを確認。信玄はどうかな



→このモードで富国強兵策を練る。まず国力をアップしよう



→まず自分がプレイする武将を選ぶんだ。そして天下統一をめざす！



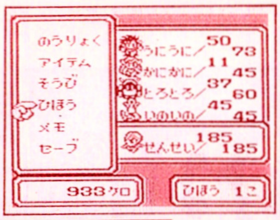
←武田軍の攻撃シーンだ。国力がちょっと足りないだけに戦術が大切だ

SaGa II情報 「ひほう」と「メモ」でゲームを進めよう

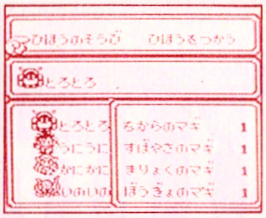
■スクウェア
■12月発売予定
■¥4800（税込み）

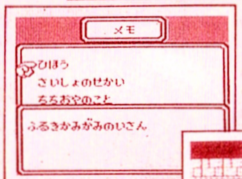
世界を創った神々の残した遺産＝秘宝をめぐって、多くの者が権力闘争に明け暮れた。77個あるといわれる秘宝を手にしたときそれは「女神の像」となり、はかり知れない力がよみがえるといわれている。主人公は父からもらった1個の秘宝を持って旅に出た父を追った。そして物語がスタートする。

さて、このゲームでは「ひほう」コマンドが新たに追加されている。これは秘宝を武器や魔法のほうに使うコマンドだ。さらに、「メモ」コマンドが加わり、重要事項はコンピュータが覚えていてくれるので便利なのだ。セーブも3ヵ所に増えて、システム面でも前作よりグレードアップされている。



→「ひほう」と「メモ」コマンドに注目！


←「ひほう」を装備することによってパワーアップすることができるのだ



←「メモ」を選んで情報を読むことができるようになったのでとても便利なのだ


→おなじみのサガワールドだね。お城の中にはいったい何がかくされているのだ

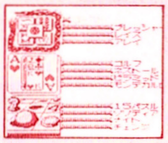


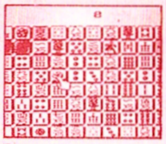
GAME BOY版 NEW SOFT STREET

銀河

■ホット・ビィ■12月上旬発売予定■3500（税込み）

麻雀牌を使ったパズルゲームで、麻雀牌をルールに従ってぜんぶ裏返すことが出来るとクリアというゲーム。このほかカードを使ったゲームもある。

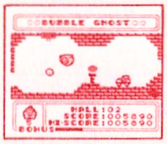

↑麻雀牌やカードでゲームを楽しむ


↑麻雀牌を使ったパズルゲームだ

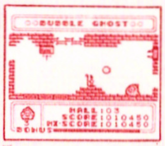
バブルゴースト

■ポニーキャニオン販売■12月発売予定■¥3090（税込み）

フランス生まれのアクションゲームだ。ふわふわ浮くバブルを吹きながらお城の外へ連れ出すのが目的。でも、バブルはすぐにはじけるので注意が必要だ。



↑バブルを吹いて出口へ運ぶんだ

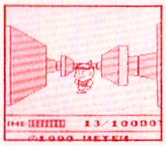


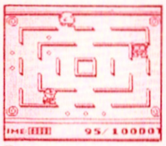
↑ロウソクの火は消さないとダメだ

トリックル

■メテム■'91年1月発売予定■¥3300（税込み）

平面迷路の中での鬼ごっこゲームで、追いかける側（チェイサー）と追いかけられる側（トリッカー）との知恵とアクションを駆使した戦いなのだ。

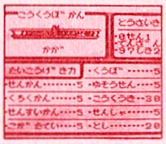

↑チェイサー3D画面にキッドが！

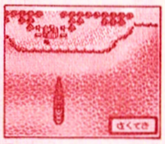

↑トリッカーから見た2D画面だ

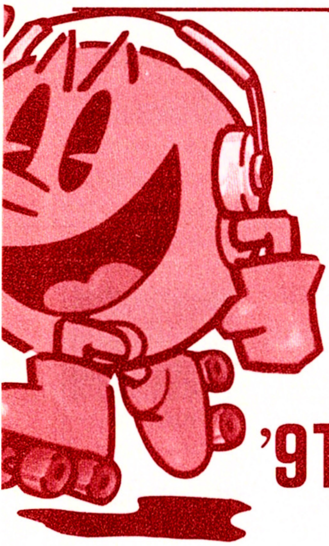
フリートコマンダーVS.

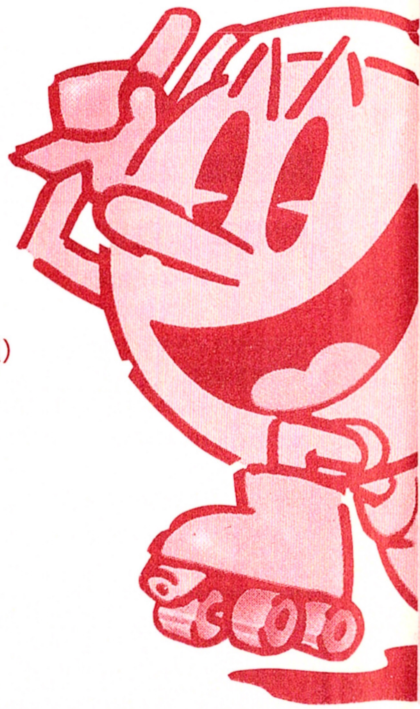
■アスキー■'91年3月発売予定■4500（税込み）

このゲームは2国間の海戦シミュレーションゲームだ。目的は敵国経緯剤を壊滅に追込むこと。そのために艦船を破壊して打撃を与えるのだ。


↑航空母艦加賀のデータだ


↑索敵範囲に入った敵を攻撃せよ





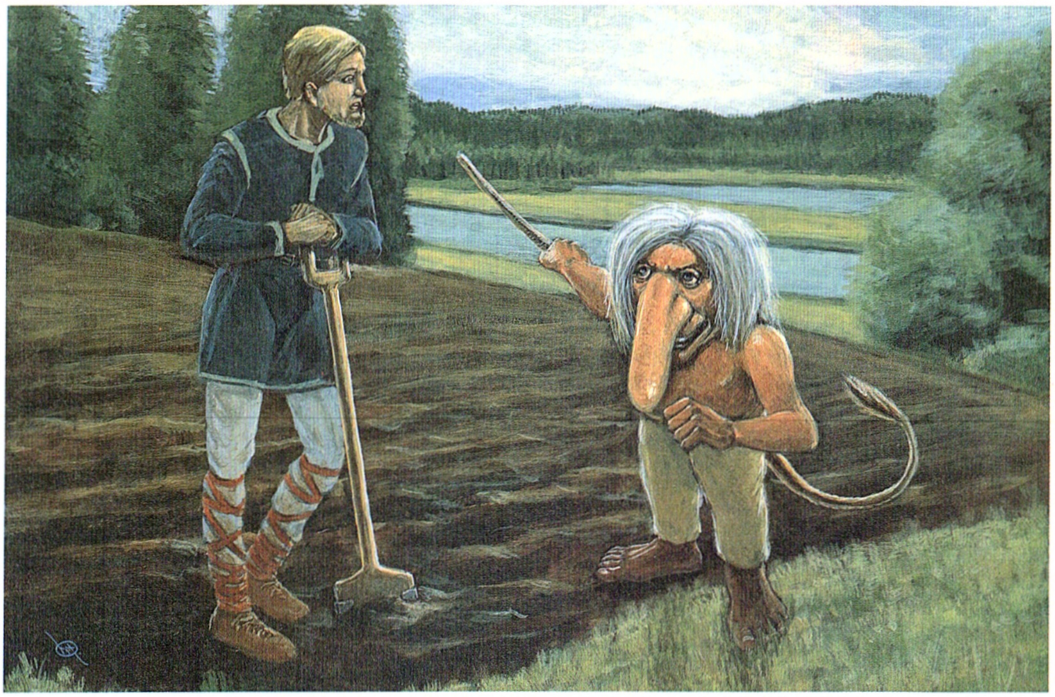
神話世界の旅人たち

The Travellers
in
The Mythological World

第12回 妖魔跳梁篇

by 健部伸明
イラスト 田中光

白夜とオーロラの淡い光のもと、妖精たちはロンドを踊る



北欧の本格的な伝説を語るのは次回からにして、今回は、軽く妖精談義でもしてみようか。

名前だけなら、北欧の妖精たちは、日本でも結構有名だろう。森の番人エルフ、魔法の鍛冶屋ドワーフ、大食漢の巨人エティン、気のいい妖怪トロル、水の精ニクシー、死の女神ワルキューレ、運命の三女神ノルンなどが代表的なもの。アンデルセンの童話や、J.R.Rトールキンの『指輪物語』、そしてもちろん、RPGの世界でも、彼らは氷原を舞台に暴れ回っている。

ぼくらの〝妖精〟のイメージにもっとも近いのは、エルフ（古北欧語ではアールヴ）だと思う。神話では、エルフには光と闇の二つの種族があると言われている。光のエルフは、男も女も眩いばかりに美しく、善良で、もとは神々とともに、天上界に住んでいたらしい。

ところがある時を境に、彼らは地上に投げ落とされ、性格も少しばかりひんまがってしまった（キリスト教のせいだと言う人もいる）。しかし気品だけはそのままで、森の中に王国をつくり、妖精騎士や女王、召し使いなどの階級に別れて暮らしているという。

彼らは時々、森に迷い込んできた人間に魔術をかけ、妖精界に連れ去ったり、野たれ死にさせたりして、楽しんでいる。そう、楽しんでいるのだ。何百年も生きる彼らにとって、人間のはかない命なんて、さほど気にならないことなのだ。何だ、死んじゃったのかだらしない……などと、言いかねない。

一方、闇のエルフは地の底に住んでいて、日光に当ると石化し、意地汚い。実は、闇のエルフとは、ドワーフ（古北欧語ではドヴェルグ）のことなのだ。ちなみに、名前の意味は〝こびと〟。『白雪姫』の物語に出てくる七人の小人も、ドワーフだ。

ドワーフはもともとの伝説では、面白いことに、男しかいないのだという。頑固で偏屈な性格は、そのせいだろうか？

男ばかりでどうやって子供をもうけるかというと、一つは粘土や岩などから直接こしらえてしまう方法（彼らが優秀な細工師や鍛冶屋であることに、ご注意あれ）で、もう一つは人間の娘と結婚して（あるいはさらって）しまうのだ。

逆に考えると、普通のエルフの方は女ばかりなのかもしれない。ぼくらが男のエルフだと思っているのは、みんな人間で、エルフの種族保存のためにさらわれているのでは……。なにしろエルフは面喰いなので、さらわれる男たちもみんな、妖精みたいにハンサムなのだから。邪推はこのぐらいにしておかないと、たたりが恐いなあ。話題を変えよう。

巨人族エティン（同じくヨトゥン）の語源は食べる（イート）にある。彼らは激しい自然力の精霊で、この世の終わり（ラグナロク）になると、神も人間も大地そのものにまで食らいついて、ほとんどすべての生き物を滅ぼしてしまう。魔族とも呼ばれ、男は醜く、女は美しいらしい。幻と変化の術が得意で、神話時代には神々と覇権を争って暴れ回ったのだが、最近ではとんと消息を聞かない。ある学者は、すっかりからだが縮んでしまって、トロルになってしまったのだという。

トロル（もとの意味ははばけもの）はドワーフと同じように地下に住んでいるが、別段光を恐がるわけではない。恐いのは、雷や、それに似た大きな音（たとえば教会の鐘の音）の方だ。エティンは雷神トールの雷撃によってかなりの数が死滅したのだが、どうやらトロルは、自分たちがまだエティンだった頃のことを覚えているらしい。

エルフが、時代がくだって意地悪くなったのとは反対に、トロルはおとなしくなった。人間といっしょに住んだりした。でも、人間が教会なんかをつくって脅すもんだから、どんどん、人目につかないところへ逃げてしまい、いまでは滅多に見られない。どうしても見たい人は、『ムーミン』をご覧なさい。あれだって立派なトロルだ。

でも、トロルだって無理やり追い出されたら腹がたつ。こんな話がある。あるトロルが、自分の領地に立った教会をつぶそうと、ある人間に手紙を託した。ところがその人間は、妙に思って手紙の封じ目を途中で開けてしまった。すると、そこから水があふれてきて、一つの湖ができた。教会はあやうく水没せずにすんだという。

ニクシー、ワルキューレ、ノルンはどれも美しい女性の姿をした妖精で、実態は同じものだと考えていいと思う。彼女たちは羽衣を着て鳥に化け、空を自由に翔けめぐり、水辺に出没する。もちろんその羽衣を奪えば、日本の羽衣伝説と同じように、お嫁さんにすることができるわけだ。

彼女たちは、死をもつかさどっている。ニクシーは水中に男性を引きずり込んで溺死させ、ワルキューレ（古北欧語ではヴァルキリャ）は戦場で戦士たちにとどめを刺し、ノルンはそれ以外のすべての人間（および神々、巨人、妖精など）の寿命を決める。

人を生み出すのも女性であれば、死をもたらすのも女性。北欧では、そう考えられていたのかもしれない。死とは、この肉体を脱いで魂となって生まれ変わることでもあるから、これは当然のことか。妖精の産婆さんたちに祈りをささげよう。願わくば、新生の訪れが安らかでありますように！

神話入門ガイド

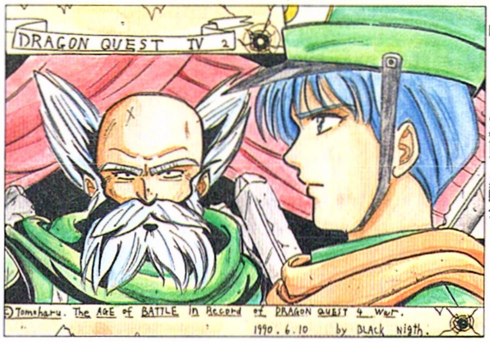
北欧神話の原典『エッダ』は、新潮社から翻訳が出ている。1545円。ただ、原典だけあって話がわかりづらい。物語を楽しみつつ神話世界のことを知りたいという人には、神話作家として活躍しているK・クロスリィーホランドの『北欧神話』がおすすめだ。青土社、2472円。

画像のことば

農夫にトロルが言いました。「きみ困るじゃないか。ぼくの土地を勝手に耕しちゃ」結局トロルに、土地で取れたものの半分を年貢として納めることで、話はまとまったのです。農夫は、イモの葉っぱやマメの根などを納めて、二人は末長く仲良く暮らしました。めでたし、めでたし？

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

ドラクエIVが発売されてから8ヵ月。そろそろVのウワサが聞こえてもいいところだけど…。今回はそんなみんなの期待を示すかのように、Vの話題がいっぱい。キミと同じ意見はある？



No.0472 愛知県・黒騎士

DRAGON QUEST IV 友の会

羅舞利依さんへ

その1

ドラクエVの発売日賭けましょう！ 私は平成4年の4月にカジノのコイン120枚を賭けます。さぁ、あなたはどうする!?

No.0590 神奈川県・あやしげな女体

その2

ずばりさらいねんの春!!

No.0102 神奈川県・あんぱんまん

その3

僕はずばり1992年7月30日(僕の誕生日)だと思います。ずばり500円賭けましょう。

No.0591 山口県・ばぎみねあ

ドラクエVの発売日はみなさん平成4年だと思っているようです。ドラクエVの話題がたくさん来てますよ。

ドラクエVに期待すること

①拡大縮小を使った飛行シーン
②見せ場での1枚絵（IVでは見事に裏切ってくれた…）
③戦闘シーンのパワーアップ！（呪文の演出とかモンスターの動き）

MASTER'S DATA FILE

前回募集した合作レポート、まだ結果を出していません。結果の前に、みんなの意見を披露します

第3回 アンケート集計中間発表

データファイルも3回目となりましたが、なかなか難しいようでして。1回目のまっく氏以来なかなかコレといったものが届きません。データファイルって、見つけたデータを羅列するだけじゃなくて、データを見て、考え、結論を出すコーナーなんだよ。

さて、今回は前回のデータファイルで募集したアンケートの中間報告として、みなさんからの様々なコメントを掲載します。アンケートに追記されたコメントのなかでも、特におもしろいのを選んでみました。

集計結果の掲載は、もうちょっと人数が集まってからにしたいと思いますので、次回のデータファイルで行うつもりです。2号先の予定ですので、どうぞお楽しみに！

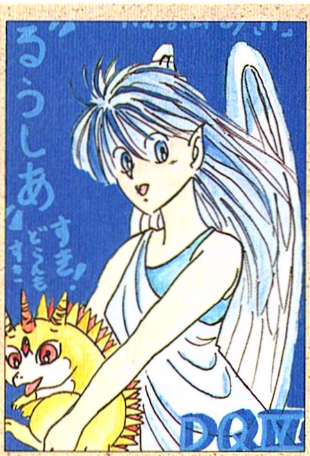
1. いちばん好きな章は第何章ですか？
2. IVに登場するキャラクターの中で、いちばん好きなのは？
3. IVに登場するモンスターの中で、いちばん好きなのは？
4. いちばん興味をひかれたイベントはどれですか？
5. 3種のカジノの中で、いちばん好きなのは？
6. 集めた小さなメダルは全部でいくつですか？
7. ドラクエシリーズI～IVの中で、いちばんよかったのは？

アンケートに答えます！だから私はコレが好き！

①5章
だって愛しのドラゴンライダー様に会えるんですもの♥
②ドラゴンライダー
決まっとるがなっ!!
③…モンスターかぁ…。ドラゴンライダーさんはモンスター扱いしたくないからなァ。…困ったな。でもとりあえずドラゴンライダーさんの乗ってるドラゴンってか？
④5章のオープニング
興味を引かれたイベントはたくさんあったけど、やっぱりコレかな。ドラゴンライダーが犯人じゃないことは確かだぜィ。
⑤格闘場
例のドラゴンライダーさんが出なくて…はっきり言ってよかった。だって見せ物にしちゃかわいそーじゃん。
⑥24くらい
⑦II
ゲームではII。キャラクターではIV。だってドラちゃんが出るから。どのシリーズも面白いから迷っちゃう。ドラゴンライダーイコールガーディアン♥♥♥♥

No.0603 岩手県・ドラゴンライダー

＊うーん、けっこーきてますねー。





①2章
いかにも「ドラクエ」という感じ。悲しい終わり方がさみしかったです。

No.0604 宮城県・ロザリーに会いたい

①4章
私としては4章が大好きです。ストーリーや音楽がよいっ♥ グラフィック的にもミネアが好きです。
ゲームが出る前は2章が楽しみだったんです。ストーリー的におもしろそうだったから。でも、アリーナ姫のおてんばが非常に少ない!! ほとんど最初だけだったでしょ？ あれが一番残念に思ってます。

No.0249 大阪府・R・アイリン

①5章
こりゃ当然だ。

No.0605 愛知県・渡辺真一

②勇者
やっぱりMyキャラの勇者がいちばんかわいい！

No.0606 愛知県・天野裕子

②勇者
名前がひらがなだから。

No.0607 東京都・如月飛鳥

②クリフト
死人がでても、まず自分にベホマをし、「いのちをだいじに」にしてもザオリクを唱えないときがあるクセに「いろいろやろうぜ」で死人もいないのに唱えたりする。強い武器を持たせてやってもザキザラキを連発し、なまじHPMPがあるので洞窟やらに連れて行くと、私にそのことを毎回後悔させてくれる。そんな彼が好きです。

No.0518 神奈川県・灯居竜人

②クリフト
私はこのアンケートをまっていた。Vol.8での"好きなキャラクターは誰？"の所で、クリフトがいなかったのがモーレツに腹たったぞ、それから5日は怒りのため寝れなかったくらい(ウソ)。いや、これはおいといて、私なりの〝ズバリIVの人気キャラベスト10〟をやろうと思う。ズバリ当たったらスーパーファミコンください。（おや、誰かと一緒だ。私のがずぶといけど。）

1. トルネコ
2. アリーナ
3. 勇者
4. クリフト
5. マーニャ
6. ミネア
7. ホイミン

……とまあこんなとこかなあ。どうせグラフィックや音楽なんかは強化されることだろうし。ただ、気になるのはアクトレイザーだ。もしエニックスがこれだけ出して、ドラクエはもう…なんてことになら…ないよねェ!? エニックスさん。

No.0311 千葉県・まっしい

その可能性は、ほぼありません。天変地異でも起こらない限りね。楽しみに待っててておくれ。

スーパーファミコンなんかあっ！

その１

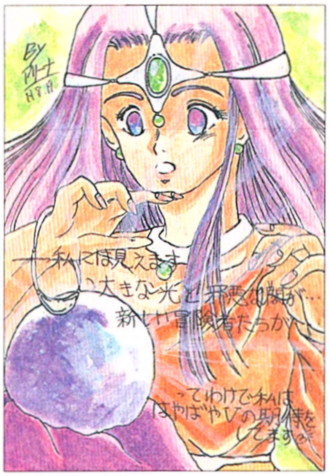
ドラクエⅤはぜったいにファミコンで出して欲しいっ!! べつにスーパーファミコンを買うお金がないからじゃなくて、つまんないからなの。だってドラクエの良いところは『ファミコン』っていう感じであって、スーパーファミコンではリアルになってしまう分『ドラクエらしさ』がなくなってしまうと思うの。

No.0538 神奈川県・萌魅綾乃

その２

みなさんはドラクエⅤが本当にスーパーファミコンで出た方がいいと思いますか？ 僕はあまり賛成できません。というのはある雑誌に"スーパーファミコンに合わせてグラフィックを強化すると、ストーリーの量がドラクエⅠほどにしかならない"と書いてあったからなんです。

僕はそんなことでまたＲＡＭを増量して高くなってしまうことなら、いっそグラフィックはファミコンのままで十分ではないかと思うのです。やはりドラクエの魅力はストーリーにあると思います。だれでもすんなり入って行ける感覚と、愛にあふれたストーリーがあればいいと思うのです。グラフィックがどうのこうのという低レベルな争いは、他のソフトにまかせておけばいいのではないでしょうか。



◀No.0267 富山県・ARENA☆

だからＥＮＩＸさん、グラフィック問題で容量を使うのならいっそ今のままでいいですからストーリーはカットしたりしないでくださいね。 No.0592 東京都・かいん



◀No.0481 東京都・緋水MARI

それからやはりスーパーファミコンを買えない人もいるしね。

8．ライアン
9．最後の敵
10．ブライ No.0608 兵庫県・羽柴当麻

＊その挑戦受けた。そのかわりはずれたらマスターズクラブ宛にスーパーファミコンを送ること（ウソ）。

③ベホイミスライム
存在がうすい。本当は恥ずかしがりやのかわいいやつなのだ。色あいが変でGood!
No.0469 東京都・Ｄ・北沢

③メタルキング
プクプクした体と経験値をたくさんくれるところが好き。No.0167 奈良県・魔冷度

③ミステリードール
お金を貯めるとき、お世話になりました。ありがとう。でも逃げるな。
No.0246 愛知県・ぱんぷきん

③ばくだんいわ
ペンネームのとおり。
No.0446 香川県・爆弾岩

④２章の武術大会
コロシアムのＢＧＭが緊張感をいっそう引き立てていましたね。あの、デザートゴーストみたいなのと戦ったときが楽しかったです。 No.0609 福岡県・すぴんすぽん

④４章のエンディング
船が出るところはコンピュータのことがわからんわしでも「これはスゴイ」と思ったので。 No.0610 広島県・Mr. TSU

⑤ポーカー
効率がよろしい。
No.0611 神奈川県・霞有勢

⑤格闘場
トルネコが加わったりして楽しい。
No.0612 群馬県・久理フト

⑤格闘場
まっくくんのデータのおかげでもうかる!
No.0613 福岡県・るしあ

⑤スロットマシーン
大損することがないから。
No.0158 静岡県・テドンかつ丼

⑤なし
カジノへは83万枚技以外入ってません。

⑥６枚
宝箱以外のメダルは取ってません。勇者が他人の家のタンスを探しますか？
No.0614 埼玉県・神代狭霧

⑥全部 No.0205 埼玉県・ぱのらま新

＊どひゃー、全部っていくつ？ 32枚のコトかな？

⑥37枚
拾えるのは32枚ですが、ランダムで敵が持ってるときもある。苦労しました。
No.0615 東京都・髙屋軽兵衛

⑦Ⅰ
なんでみんなキライっていうの？ 私はぜったい好き!! ひとりで勇気と共に旅をする。ドラゴン…竜王を捜し求めて…。ローラ姫との恋もよかったあ…。ああ…ドラクエⅠの勇者になりたい!
No.0616 大阪府・おーりん

⑦Ⅱ
ロトの血をひくむじゃきな３人が大好き。音楽もⅡが一番。サイコーよっ♥
No.0617 埼玉県・檜やまね

⑦Ⅱ
あらゆる面で最高。難易度が高いなんていう奴がいるが、これくらいの難易度をクリアできなくてＲＰＧなんかやるな! と言いたい。ＢＧＭはシリーズ中最高の出来。Ⅲ以降は大甘なただのストーリー重視ゲームです。 No.0618 三重県・戸田直樹

⑦Ⅲ
やっぱ最高はⅢだーっ。ドラクエⅢにかなうゲームはなーい。ルビスもいいし、エンディングは泣いたし、Ｏ－Ｏは最強!
No.0619 東京都・Ｉ♥ルビス

⑦Ⅳ
みんなドラクエに対して期待かけすぎじゃないの？
No.0088 宮崎県・ぷうかJr.ターボ

⑦Ⅳ
あたりまえ。No.0620 東京都・村山篤子

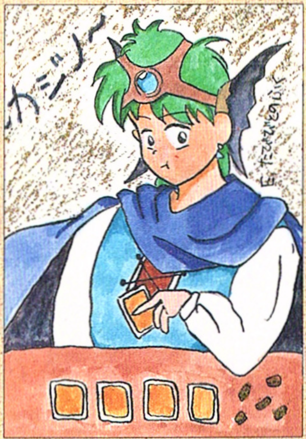
⑦Ⅳ
う～ん、ものすごく時間をかけて決めました。最初はⅢにしよーかなーと思ったんですけど、マドさんの存在や、勇者とあの娘の関係がとってもよかったからⅣにしました。私はⅣを応援します。
No.0621 長崎県・坂上智子

⑦Ⅳ
キャラが個性的で、ほんとに８人で旅してるよーですごくいいと思った。ＡＩも好き♥ すごく性格でてると思いませんか？ 思いどーりにならん所がかえってイイとゆーか。 No.0622 岡山県・PINK

⑦？
くらべようがないじゃないですか。技術的に見てもⅠとⅣの間にはかなりの時間があるし。 No.0152 神奈川県・Ｔ・Ｈ



▶No.0601 京都府・ねこまたみらん



▶No.0602 北海道・大山弥生



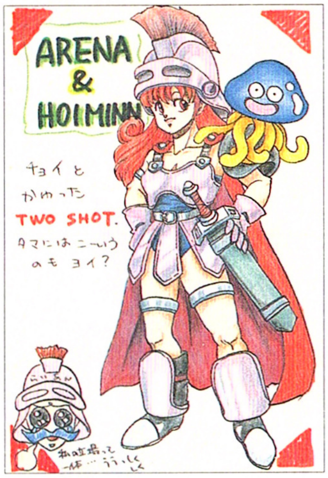
▶No.0196 山口県・竜の女王

まだ募集してるよ！

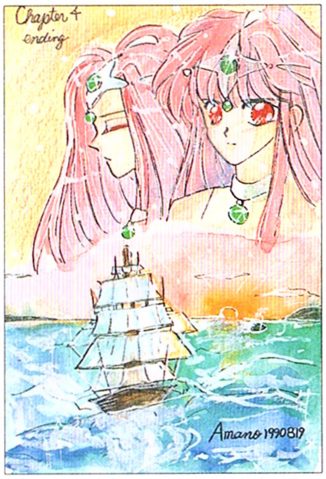
アンケートの解答は、まだ募集しています。会員さんも会員さんでない人も答えてね。答えられない質問は、答えなくてＯＫ。もっともっと意見を集めてから公表する予定ですのでドシドシよろしく。

それから、ついでといっちゃなんですが、４コママンガを募集します。一応、サイズは145×55ミリの中に、コマ割りは自由。テーマはドラクエに関するものであればＯＫです。絵はヘタ…なんて言わずにヨロシクお願いします。

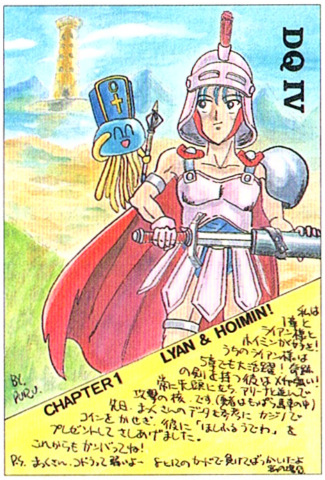
▶No.0412 高知県・からむ



▶No.0542 宮城県・あまの



▶No.0048 京都府・岩崎ブル



▶No.0598 兵庫県・ルビス・アピスト



▶No.0599 広島県・A・U・りありな



キンスラ帽子が現れた!!



ドラクエIVもクリアしたし、レベルも99になっちゃって、この夏休みやることがなくなってしまったので「キングスライム帽子」を作りました。この帽子はよいよい。なにがよいって守備力は全然上がんないけど異常に目立つ! そして夏の日射しから頭をまもってくれるのよーん。ちなみに私は小学校の先生でーす。毎日これをかぶってプール指導をしています。クラスの子(6年生)には「恥ずかしいからかぶるな」と言われるけど、ちっちゃい子にはけっこう人気があるのでずーっとかぶってます。ただ、毎日かぶってたもんで、おでこが日焼けしちゃったんだよねー。

No0597 東京都・芦沢茂樹

クラスの女の子に作り方教えてクラス全員でかぶるとマヌケでよい。

次のドラクエは?

友達とドラクエIVの話をしていたら、今度のドラクエはVじゃない! という話が出たんです。なんとドラゴンクエストワールドなんじゃないかというんです。私も次に発売するのがドラクエワールドだといいなーって思いました。

No.0593 大阪府・きんちょ

それはマリオから出たデマかと思うんですが、次がVとは限らないよね。

Vへの希望

もしVが出るのならば、キャラクターはIIIとIVの両方の利点を取って、固定キャラと登録キャラの両方のパーティーというのをやってほしい。

たとえばパーティーが8人だったとすると、1人は勇者なので3人が固定キャラ、残りの4人が登録キャラとかね。登録キャラは名前も職業も性別も自由に決められるけど、固定キャラは名前すら登録できないとかいうのはどうだろうか?

でもけっこうややこしいかもしれない。

No0594 大阪府・荷塚虎太郎

いろいろ問題点が出てきそうではあるよね。

IVの地名を探る

その1

IVの地名の由来を調べてみました。

①リバーサイド…"RiverSide"すなわち"川ぞい"という意味
②キングレオ…直訳して"王様のレオ"
③ロザリーヒル…ロザリーの丘
④エンドール…遠藤という名前の人から取ったのかと思ったけど、地図を見たらフランスにモンドール山というのがあった。きっとこのどっちかだと思う
⑤ガーデンブルグ…ドイツのルクセンブルグとかピュッツブルグとかと同じ、街を表しています。だから"庭の街"
⑥デスパレス…死の宮殿
⑦ミントス…ねえ、この名前お菓子の名前でなかったっけ
⑧サラン…きっとサランラップの頭を採ったんだと思う
⑨ブランカ…メキシコ語で「白」という意味らしい
⑩ババリア…西ドイツの地名にあります

以上です。あんまりアテになんないけど。

No0574 静岡県・りゅうゆうしぇん

その2

①リバーサイド…地名そのままですね
②キングレオ…レオは偉大な、とかいう意味なので偉大なる王の城っていうこと
③ロザリーヒル…ロザリーの丘
④エンドール…2章の最後に行く街なのでエンドール?
⑤ガーデンブルグ…ガーデン=ガードで防護されている国!
⑥デスパレス…死神たちの城ってとこかな
⑦ミントス…ミントにスをつけたら語感がよかったからでしょうか
⑧サラン…カナダ語で"こんにちは"
⑨バトランド…バトル+ランドですなわち戦いの国。戦士の国って感じかな
⑩サントハイム…サント=サントニンで回虫駆除剤、すなわち虫があっという間に死んでいなくなっちゃうように人がいなくなってしまう街…じゃないよね

以上が今の時点で由来のわかった地名なんですけど、全くアテになりませーん。またわかったら、そして間違ってたら報告します。

No0595 青森県・くりすたる

りゅうゆうしぇんさん、それはメントスだって。ほかにもあるかな?

ドラクエIVに隠されたモノ

チ～チンプイプイ、チ～チンプイプイ…と呪文とともに魔人Vが高笑いしながら現れ、「ダイジョーブイッ!!」と回復呪文を唱えてくれる、某スタミナドリンクのCMで「チ～チン…」の呪文はあのパルプンテだったのだ。それを証拠にパルプンテにも魔人を召還し、高笑いしながらモンスター全員を攻撃してくれる効果があるじゃないか。まぁ魔人にもいろいろな種類があって、スタミナドリンクのCMに登場する魔人が攻撃しちゃマズイから、あぁいった異国のお笑い魔人を召還しているのである。

ひょっとしてキミんちのドラクエIVの魔人はパルプンテで召還すると高笑いとともにイキナリ「ダイジョーブイッ!!」なんていってHPを回復させていかないだろうね。

No0596 大阪府・魔人K

イキナリCMでまばゆい光とともに龍が現れるかもしれないぞっ!

私の誇らしい友人

ドラクエVIIIまで予約したわたしの友人はIIを終わらせていないそうです。

No0554 新潟県・亜梨菜

あいやーマヌケだわこりゃ。予約金はとられてるかい?

募集

今回IVに関する文字ネタが少なかったぞーい。と思っているキミ。編集部でもそう思ってます。誰かが以前言ってたような意見じゃなくって、キミだけのハートがこもったご意見お待ちしてます。イラストも下手でいいからハートのあるヤツを待ってます。よろしく!!



▲No0600 秋田県・折原愛

PCエンジンクラブ

PC Engine CLUB

VOL.66

CSG新作発表会とやらへ、行ってきた。ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイの新作発表会ね。んでね、ウィズ外伝とモンスターメーカーを見て、こりゃゲーボーを買わねばと思ったワケだ。PCエンジンクラブで、こんなこと言うのもなんだけど、おもしろそーだったよ、うん。

● PCENGINE NEWS ●

CSGレポート 新作目白押し!! 目移り! 目移り!! なワケだ、これが

メインはやっぱ シューティングとアクション

9月14日、東京浅草の産業貿易センターでCSG新作発表会が開催された。

とーぜん、ここではPCエンジンのみを紹介するんだけど…、疲れた…。エンジンだけで30本以上出展されてたんだけど、とーぜん、ファミコンやメガドラ、ゲーボーのゲームだって遊びたいもんね。結局、50本くらいやってみたのね。で、疲れた…。

今回、出展されたジャンルは、アクションとシューティングが多かった。特にNECアベニューは、5本出展されてた内、4本がシューティングだもんね。やっぱ、シューティングやアクションって、作りやすいのかなあ？

安心の NECアベニュー&ハドソン

じゃ、メーカー別に触れていこう。注目作は、囲みを作ったから、そっち見てね。まず、NECアベニュー。アフターバーナーII、ダライアス・プラス、サンダーブレード、大旋風、アウトランの5本。一番遊べたのは大旋風。ま、ここは安定してますな。

ハドソンは、みつばち学園、殺人クラブがAVG、桃太郎活劇、ボンバーマン、ジャッキーチェンのドラゴンロードがアクション、エアロブラスターがシューティング、桃太郎伝説II、ワンダラーズフロムイースがRPGと、ジャンルは多岐に渡った。一押しのボンバーマン、お待ちかね桃伝II以外も、なかなか遊べるよ。特に殺人クラブのシブさがいいぞ。これも98版で遊んだんだけど、CDロムにゃかなわんよ。

少数精鋭!? ナムコ&タイトー

ナムコはファイナルブラスターとメルヘンメイズ。モモ、ワルちゃんに続くアイドルはアリスだ!! ってことを抜きにしても、楽しいゲームだかんね。

タイトーからは、アクションRPGカダッシュ、チェイスH.Q.の続編S.C.I.、レインボーアイランドの続編パラソルスターの3本。やっぱS.C.I.のスピード感が感涙モノ。パラソルスターは、ナンパアイテムになる…かな？

他のメーカーだって がんばってたんだから

みんなが期待してるだろうメサイヤのらんま½は囲みに譲って、その他、目についたゲームを。

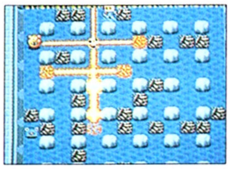
メサイヤのワラビーは、ギャンブルSLG。おんまさんの代わりにワラビー（カンガルーのちっこいの）が走るのね。改造町人シュビビンマン2は、シューティングステージも加わり、楽しさ倍増ってか。

メディアリングのゼロヨンチャンプはRPG風レースゲーム。クラッチ操作がポイント。スピンペアは、PCエンジンGT（ポータブルだよ）を使った対戦が可能なパズルゲーム。

ナグザットのバーニングエンジェルは女の子が主人公のシューティング。2人プレイの合体攻撃が気持ちいいのだよ。うふふ♡

てなワケで、「なんだこりゃ！」ってのはなかったな。よかった、よかった。

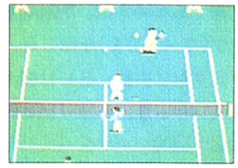
ボンバーマン



■5300円(税抜き)
■12月7日発売
■ハドソン

ファミコン初期に登場した名作のリニューアル。今回、新たについた5人まで参加できる対戦モードが、すっげえおもしれえぞ。会場でも、見知らぬ同士が対戦で盛り上がっておった。けど、これって、アツくなり過ぎると、友だちをなくしそーだな。

ファイナルセット・テニス(仮)



■5500円(予・税抜き)
■12月発売
■ヒューマン

スポーツゲームでは定評のあるヒューマンだから、このテニスも期待は大きいよね。シングルス、ダブルス、どっちもOK。ダブルスには4人参加もできるし、パーティグッズには最適ってヤツですか？　こーゆーゲームは、ヤジ馬が多い方が楽しそうだ。

らんま½



■価格未定
■発売日未定
■メサイヤ

基本的にはカンフーアクション。これも、あまりプレイできなかったけど、動きはかなりなめらかだったぞ。CDロムだから、ビジュアルやサウンド、声なんかは期待できそーだ。らんまのムチャクチャなアクションをどこまで再現できるか。楽しみやね。

メルヘンメイズ



■5500円(税抜き)
■12月11日発売
■ナムコ

不思議な9つの世界を舞台にしたアリスの冒険。武器はシャボン玉。めるへんちっくなグラフィックだけど、ゲームのレベルはあまくないのだ。CSG会場じゃ、2面までしか進めなかった。ま、アリスがかーいーから、何でもいーや。

大旋風



■7200円(税抜き)
■12月14日発売
■NECアベニュー

あの究極タイガーを作った東亜プランのシューティング。NECアベニューの移植がオリジナルに忠実なのは、皆さんご存じのとおり。コイツも、とってもハードなシューティングになっている。シューティングファンなら、抑えておきたい一本。

桃太郎伝説II



■価格未定
■12月22日発売
■ハドソン

さすがに会場では長時間連続プレイは不可能なんで、不明な点も多いんだけど…。どーやら15人でパーティを組むらしいな。とっても、いたれりつくせりで、ギャグ満載のRPGらしいな。ま、発売は年末だから、今後情報も増えるでしょ。お楽しみに。

PC Engine GT 11月10日発売!

お待たせしました! ポータブル発売決定!!

ウワサのポータブルタイプPCエンジンの発売が正式に決定したぞ。商品名は〝PC Engine GT〟で、気になるお値段は、税別で44800円なり。オプションは、テレビチューナーが14800円、対戦ゲーム用ケーブルが1800円、カーアダプタが3900円で、ACアダプタが2900円、本体と同時11月10日発売。

アクティブマトリクス方式の液晶は美しいし、チューナーをつければビデオのモニターとしても使えるし、自動車内でもOKだし、対戦もできるし、ほんと発売が待ち遠しいよな。



↑PCエンジンGTの強みは、既に発売されているHuカードのソフトが使えることだろう。さらに、これからは、GTの対戦モードに対応したゲームも増えていくはずだ。さぁ、11月10日はもうすぐだっ!!!

サイバーナイト

文／北枕獲

メーカー………トンキンハウス
発売日………………10月12日
価格…………¥6800(税抜き)
メディア…………Hu-CARD
容量………………………4Ｍ
ジャンル………………RPG

もう、ありきたりのRPGなんて飽きたぞって皆さん、これはいいよ。何てったって、テーブルトークRPGの大御所、グループSNEが全面的にタッチしてるからね。今までのコンピュータRPGとは、ひと味もふた味も違っているのだよ。期待してね。

宇宙船が好きとゆ〜キミに

宇宙戦艦ソードフィッシュ（以下ＳＦ）は、宇宙海賊の奇襲を受け、大ダメージを受ける。反撃の術もなく、このままでは、ただ死を待っだけだ。キャプテン代理であるキミは、危険を承知でジャンプ(ワープです)を命じる。

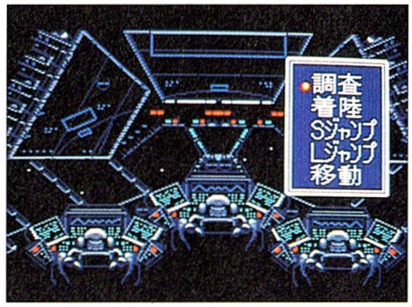
ジャンプは見事に失敗。ＳＦ(ソードフィッシュ)は銀河系中心部に近い宇宙空間に放り出される。地球は遥か8500パーセク（1パーセクは約3.3光年)の彼方。ジャンプジェネレーターが壊れ通常速度しか出ないＳＦでは、とても地球に帰れない。

で、ゲームスタート。キミの最初の目的はＪＪ(ジャンプジェネレーター)の修理だ。これは、目の前にある惑星に降りればＯＫだよ。

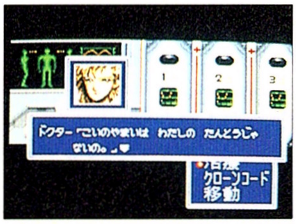
このゲームの移動は、基本的にＳＦを使う。目的の惑星へジャンプし着陸、3人パーティで上陸し、目的を達成したらＳＦへ戻る。と、この繰り返し。当然、宿や店は存在しない。その役は総てＳＦが引き受ける。ゆえに船内には様々な施設があるのだ。これって、結構ＳＦ心をくすぐるんだ。



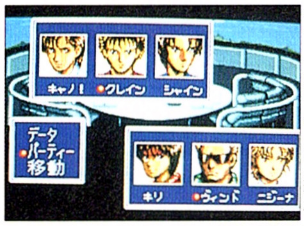
↑ラボで持ち帰ったトレジャーを分析。新兵器なんかが開発できる



↑ブリッジ。星間移動、惑星調査等、重要な場所だ

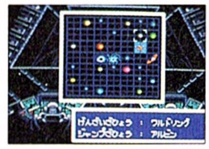


←医務室。セーブもここ



←ラウンジでパーティ編成


↑まず調査。これ基本


↑Ｌジャンプは星系移動

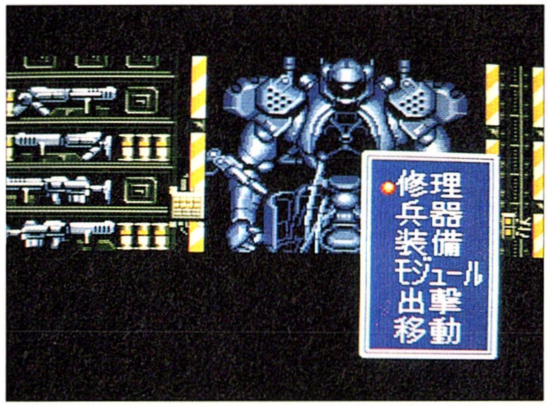
パワードスーツが好きとゆ〜キミに

パーティはキミの分身であるコマンダー＋2人で、この2人は5人の中から選ぶ。5人の構成はソルジャー2人、メカニック1人、科学者1人、医者1人。目的に合わせたパーティ構成が必要だって想像つくでしょ。

で、メンバーを選んで惑星に降りるんだけど、その時、必要なのがモジュール。パワードスーツってゆーか、強化宇宙服ってゆーか、そーゆーもんね。

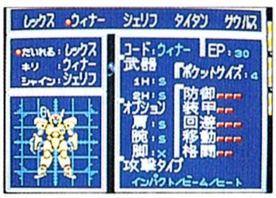
さあ、このモジュールに注目してくれ。デザインは『機動戦士ガンダム』でおなじみの大河原邦男なのだ。大河原デザインファンは、これだけでも買っちゃうんじゃない？　私は…、きっと買っちゃうな、うん。

このモジュールは5種類あって、誰にどれを着せるかもポイントってワケ。それぞれ特徴をしっかりつかんでくれ。モジュールによって使える武器が違うし、とーぜん戦闘における戦い方も変わってくるからね。



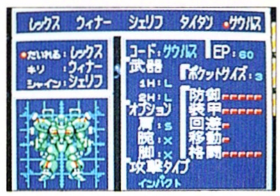
→ハンガー。モジュールを乗り換えたり、修理をしたり、装備を交換したり、新兵器のチェックをしたり、とにかくお世話になる場所。惑星に降りるのも、このハンガーからだよ


↑一番バランスがいいレックス


↑唯一ヒート系が使えるウィナー


↑ヒット＆アウェイのシェリフ


↑タイタンは支援用重モジュール


↑サウルスは格闘用重モジュール

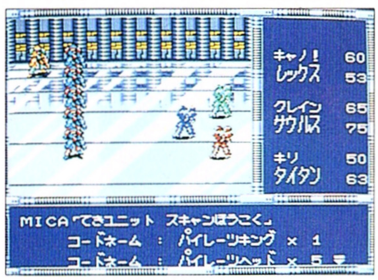
戦闘が好きとゆ〜キミに

ＲＰＧに戦闘はつきもの。で、このゲーム、戦闘はタクティカルコンバットって方法で行うのだ。

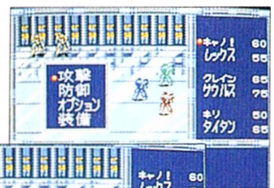
戦闘は6×6のタクティカルボード上で行われる。移動とか、攻撃方法を先行入力して、戦闘スタート!!　そやね、「ウルティマ」みたいな感じって言ったらいいーのかな。

ふつーのコマンド選択式と違って、敵の行動を予測する等、ＳＬＧ的な楽しみもあるんだね。

で、攻撃方法には〝射撃〟と〝格闘〟の2種類がある。つまりＳＬＧでゆーところの直接攻撃と間接攻撃だ。射撃と格闘では、とーぜん武器を持ち代えなきゃならない。ゆえに、敵の動きを読むってことが重要になってくるんだ。選択を誤ると、攻撃ができないからね。



↑戦闘は6×6のタクティカルボード上で行う。戦略的な要素もかなり強いのだ



→さあ、どうしよーかな



←残骸からトレジャーを発見!!

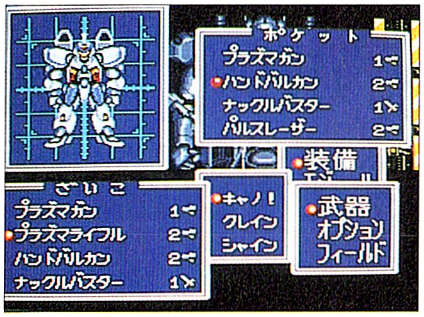
●武器が好きとゆ～キミに

前項でも書いたけど、このゲーム、武器の選択が重要だ。武器はダメージタイプによって〝レーザー〟〝ヒート〟〝ビーム〟〝インパクト〟の４種類あるんだ。とーぜん敵によって有効なタイプがあるから、その見極めが大事なの。

モジュールには複数の武器が搭載できるから、どれを持ってくかってのもポイントなワケだ。

もちろん、モジュールによって装備できる武器も変わるし、結構、考えさせられるぞ。

ここまで触れてきたのは、〝手に待つ〟武器ね。これ以外にも〝モジュールに取り付ける〟特殊兵器のオプション（威力大、弾数制限あり）、防御に使うフィールドなんかもあって、いろいろ試すのが、また楽しかったりするんだよね。



→兵器は、できるだけ様々なタイプを持ってこうね

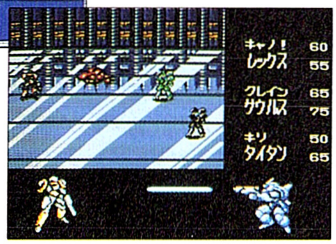


←兵器の持ち換えは戦闘中も可能。こまめにやろうね

↓とーぜん、兵器によってアニメが変化する。やっぱ、様様な兵器を使ってみたくなる



←オプションは強力だ。対ボス用にしっかり装備。補給も忘れずにね



北枕獲のこのゲーム、ここが好き!!

ちょっとテーブルトークの雰囲気があるんだ

グループＳＮＥが創ったテーブルトークＲＰＧに「ソード・ワールドＲＰＧ」ってのがある。これは、フォーセリアって世界が舞台のファンタジーＲＰＧなんだ。

ま、サイバーナイトとソード・ワールドは直接つながってるワケじゃないけど、システムなんかは、結構似てるんだよね。

スキルシステムとか、余分なフィールドをカットしたマップとか、戦略的な戦闘とか、そこはかとなくテーブルトークの匂いが漂っているのだ。さすがにゲームマスターがＣＰＵじゃ、柔軟なシナリオってワケにはいかなかったようだけどね。

それと「最初はいいけど、飽きるんじゃないかなあ」と思ったタクティカルコンバットも、飽きないんだよね。やっぱ、いろんな武器を取っ換え引っ換えして戦ってみるってのは楽しいもんだ。有効なタイプの兵器を持ってなくて、やられたことも多いけど。

バックアップＲＡＭ、パスワード、どっちもＯＫなのもいいやね（バックアップは４ヵ所。パスワードは最高105字…）。

てなワケで、このサイバーナイト、私はかなり好きなゲームなのであります。



←この星のフィールドはこんだけ。必要最低限なのがいいやね

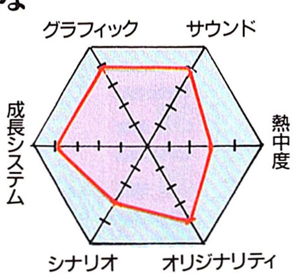


→キャラデータ。能力値は変化せず、スキルがアップしていく

贅択を言えば、もちっとSFして欲しかったな

私がＳＮＥのファンであること（ロードス島戦記リプレイの続編、楽しみにしてます）を差し引いても、上の部類に入るでしょ。ただし、ドラクエのように一般的な作り方はしていないので、多少ユーザーを選ぶかもね。

ただストーリーに関して言えば、ＳＦである必要があまり感じられない。もっともっとハードにして欲しかった。と思ったんだけど、世の中ハードＳＦファンばっかじゃないから、この位でちょーどいいのかな？



祝 増刊 PC Engine CLUB Vol.3
読者プレゼント当選者発表!!

①ワールドビーチバレー　3名様
福岡県・手嶋広貴　神奈川県・伊藤潤　千葉県・平山圭一

②最後の忍道　5名様
岡山県・須賀真幸　東京都・親松英則　愛知県・都築由洋　山口県・坂下和仁　宮城県・橋口誠

③これがプロ野球'90　5名様
愛知県・城井良太　東京都・林直樹　岐阜県・水野隆公　長野県・竹花篤　神奈川県・加藤喜永

④ダウンロード　3名様
東京都・村田征弘　茨城県・国母岳之　奈良県・棚木純也

⑤スーパーダライアス　3名様
茨城県・鈴木史朗　愛知県・植川満　藤本雅彦

⑥大魔界村ポスター　10名様
東京都・伊藤剛　長谷川英伸　大阪府・石原賢二　松木正志　秋田県・椎川旭　島根県・高橋秀和　愛媛県・片桐隆　新潟県・谷本陽治　栃木県・松本あすか　埼玉県・藤巻高夫

⑦麻雀悟空スペシャル　3名様
愛知県・高本慎一郎　神奈川県・前田のり子　広島県・田和雅之

⑧仕事組　2名様
富山県・賀月哲也　神奈川県・石橋峰雄

⑨デビルクラッシュ　3名様
北海道・小野寺直樹　大阪府・酒井孝治　東京都・村和明人

⑩ゼビウス　3名様
東京都・遠藤幹宜　大阪府・野山高秀　群馬県・栗原慶胤

⑪バルンバ　3名様
茨城県・森野義光　大貫寛和　東京都・守屋祐一

⑫ギャラガ'88　3名様
青森県・伊勢敏信　東京都・大場恵介　大澤達也

⑬レギオン　5名様
東京都・吉村有司　関口浩晃　大分県・宇田津知春　広島県　西比呂信　茨城県・稲葉洋二

⑭ヴァリスラジオ　3名様
京都府・大野淳　東京都・伊藤博康　福島県・北林純

⑮麻雀ウォーズ　3名様
京都府・須藤直哉　群馬県・町田哲也　熊本県・鶴山孝次

⑯アームドFの音楽CD　2名様
山形県・菅野勝美　秋田県・山田正夫

⑰ガンヘッド　5名様
茨城県・高田俊彦　愛知県・山本敏弘　福島県・郡司康　新潟県・霜島慈　東京都・猪俣康彦

⑱スーパースターソルジャー　5名様
愛知県・藤村勝人　埼玉県・高島進太郎　福島県・小野浩文　東京都・梅俊和　佐賀県・藤岡祐介

⑲ヴェイグス　5名様
奈良県・岡橋保幸　里るみ子　埼玉県・平沢祥二　大阪府・浜本慎吾　茨城県・安蔵教峰

⑳J.Nのテレカ　10名様
東京都・大高秀明　三重県・福山年一　埼玉県・小林拓　栃木県・伊藤強　青森県・吉田一郎　愛知県・氏竹園美　大阪府・市原喜美代　奈良県・橋場真悟　鳥取県・松山和久　熊本県・古谷優子

㉑わいわい麻雀　3名様
愛知県・野村知幹　大阪府・池田剛宏　東京都・君嶋智

㉒麻雀学園のビデオ　10名様
東京都・稲川淳一　神奈川県・北條和則　兵庫県・荒木健太　埼玉県・坂本徹　東京都・斉藤敏史　島根県・宮本健　京都府・大住晋太郎　栃木県・中島哲宣　新潟県・真保義行　長野県・岡田隆

㉓アフターバーナーのCD　3名様
香川県・三木茂幸　茨城県・三田敦士　大阪府・片岡賢治

㉔アトミックロボキッド　5名様
神奈川県・竹原一彰　埼玉県・相川聡　青森県・山田貴広　兵庫県・森次歩人　新潟県・丸山智

㉕ソルビアンカ　3名様
埼玉県・加藤道明　福島直樹　東京都・建守善行

※敬称は略させていただきました。

SUPER GOLD（スーパーゴールド）プレゼント

毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。１枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本（ほん）、３枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



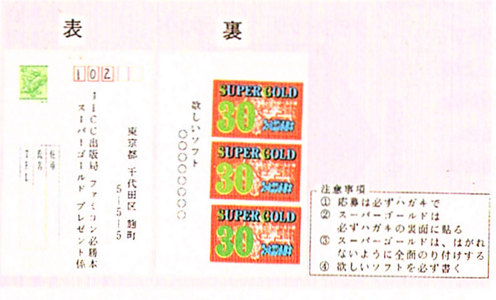
「魔物ハンター妖子」テレカ（メサイヤ）

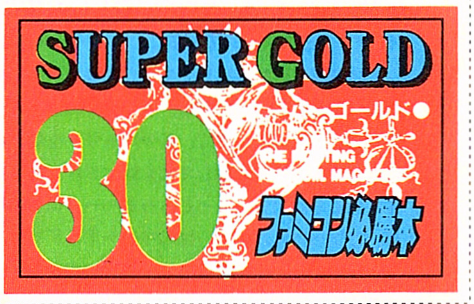
5名



応募方法

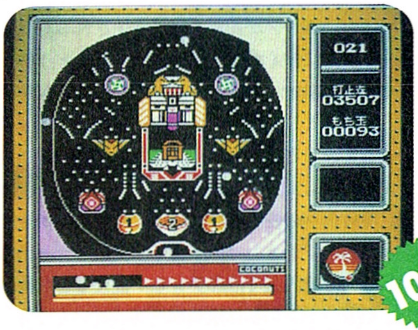
スーパーゴールドプレゼントは今回をもって終了させていただきます。スーパーゴールドがたまっている人は今回がラストチャンスなのでまとめて応募しよう。ハガキに41円切手をはって住所・氏名・ＴＥＬを明記、裏に欲しいソフトとスーパーゴールドをはること。11月２日当日消印有効。発表はHIPPON SUPER誌上で。





読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNS(ファミコンニュースステーション)の1票にもなるからドンドン応募してね。



① パチ夫くん3（ココナッツジャパン） 10名



② 悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん（コナミ） 10名



③ ガンナック（トンキンハウス） 10名



④ 京都財テク殺人事件（ヘクト） 10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、11月2日㊎当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'90Vol.24のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.16・17 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLDプレゼント

★ほしいソフト1本

山形県・田沢公吉　福島県・林順二　新潟県・瀬戸良和　群馬県・西郷幸　茨城県・沖伸也　東京都・船越久之　千葉県・楠史夫　神奈川県・大野智樹　静岡県・伊崎啓江　石川県・水元邦太　愛知県・河井由美　大阪府・中上恭平　京都府・長田純　兵庫県・薫井秀一　香川県・結城慎治　広島県・西林覚　山口県・伊駒聖一　福岡県・滝本靖子　大分県・羽川透　熊本県・佐々本陽太　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・木田忠　青森県・佐野元彦　秋田県・丸川通康　山形県・野中保　福島県・平山昌彦　新潟県・今野健　富山県・土井孝男　群馬県・遠藤禎男　東京都・海和由昭　神奈川県・小緑政造　千葉県・又村茂雄　山梨県・比良恭次限　静岡県・成田稔　愛知県・花村純平　滋賀県・佐藤雅史　大阪府・久本真　京都府・仲根正史　兵庫県・飛鳥路健　岡山県・曳木康之　福岡県・鷹井賢明　他30名

★ほしいソフト3本

山形県・金城照　福島県・磯部光三　新潟県・匠木博文　群馬県・沢井一記　埼玉県・寺井決丈　千葉県・西林広　愛知県・長瀬美幸　大阪府・武内勇波　兵庫県・小林拓　和歌山県・技元貴之　山口県・城地真理　愛媛県・済行圭　高知県・信田和也　徳島県・石丸仁太　宮崎県・堀井深　長崎県・落合建吾　熊本県・鳥根博文　鹿児島県・梁矢成人　沖縄県・田々良吾郎　他20名

★ナツメTシャツ

鳥取県・一枝光　奈良県・上杉輝一　他8名

アンケート・ハガキ・プレゼント

①忍者らホイ！

千葉県・中嶋歩　栃木県・瀬田道二　兵庫県・松岡順次　奈良県・利根崎増男　徳島県・楠田裕二　福岡県・黒木陽　長崎県・竹村康和　熊本県・的場京子　沖縄県・善田由昭

②川のぬし釣り

北海道・小沢薫　宮城県・大森貴之　千葉県・田良丈二　東京都・野本靖子　神奈川県・対馬明　石川県・保長弘二郎　山口県・松田緑子　香川県・静哲也　長崎県・利根智康　鹿児島県・仁保奈々子

③ダンジョンキッド

秋田県・白梅浩次　群馬県・磁馬公平　千葉県・浪海優二　大阪府・坂本旭　三重県・鈴木信也　滋賀県・大坪勝朗　香川県・時政大吉　高知県・二宮善行　徳島県・加下川五郎　福岡県・石田リカ

④マイト&マジック

茨城県・時岡浩　埼玉県・磯川増男　長野県・天神太郎　岐阜県・飯野桂　三重県・佐藤雄二郎　福井県・清水慶太　奈良県・沢向吉一　高知県・代田早苗　長崎県・石田邦也　宮崎県・大矢田明

MEGA DRIVE CLUB

VOL.44　　文責：成沢大輔

セガはセガ、任天堂は任天堂

巷ではスーパーファミコンが出たらメガドライブはどうなるの、と言われているようだけど、なあに心配なんざない。セガの独自路線はスーパーファミコンだろうと何だろうとゆるぐことはないだろう。これまでもそうだったでしょ。

MDC Head Line

●大作RPG〝シャイニング＆ダクネス〟(仮称)、来年3月に発売――3Dのスムーススクロールダンジョン！詳細は141ページに。

●ディズニーキャラ、メガドライブ初登場――11月21日予定で〝ミッキーマウス（仮称）が発売される。ディズニー的な背景と主人公ミッキーマウスの動きが見事なアクションゲームだ。

今月のメガドライブ
年末ソフトラッシュ到来！

10月のソフト発売数は9本。ここを皮切りに11、12月とどさーっとまとめて新作が発売される。現時点では11月13本、12月15本の計28本。いやあ、立派なもんだ。この中で注目作をいくつか上げてみよう。まず、シューティングでは「鮫！鮫！鮫！」「ダライアスII」の移植2本。特に前者のテンポ良く、オススメ。アクション系はイマイチだが、マニア向け「ゲイングランド」がさりげなく楽しいかも。その他「キューティ鈴木のリングサイドエンジェル」のフトモモ、「シャドーダンサー」の犬には一見の価値があるかも知れない。



GAME GEAR
セガの新構想

カラー液晶ポータブルゲーム機
ゲームギア▶10月6日より発売

いよいよゲームギアが10月6日に発売される。ゲームボーイ、リンクスに続く携帯用ゲーム機としてどういった展開を見せてくれるか、セガユーザーとしては気がかりなところだ。ハードとしてはかつてのマークIIIに近く、ゲームをプレイしてみるとメガドライブに慣れた目ではいささかスケールダウンして見えるのは仕方ない。しかし、カラーであり、本体価格の安さを考えれば合格点なのかも知れない。何よりもオプションハードのTVチューナーの存在が大きい。3万2千円強で液晶テレビが使えるとなれば安いものだ。競馬ファンの私は競馬場へ持っていくつもり。あとはソフトの充実を期待したい。



↑チューナーを付けてテレビになる。にしても両方合わせて3万2千円強というのは安い！



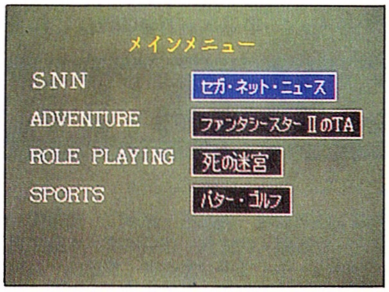
●価格リスト

本体／¥19800　ゲームソフト／¥2900～3500（セガ製品）
ACアダプタ／¥1500　カーバッテリーアダプタ／¥3500
バッテリーパック／¥6800　対戦ケーブル／¥1400
AVケーブル／¥1000　ゲームギア用アルカリ電池（単3 6本パック）¥900　以上本体と同じ同時発売（10月6日）
TVチューナーパック／¥12800（11月発売予定）
本体＋TVチューナーパック＋AVアダプタ＋ソフト3本＝¥43400　　値段はすべて税抜きです。

電話通信回線を利用したゲーム、情報サービス
ゲーム図書館▶10月21日オープン

果てしなく延期になっていた通信サービスがよ〰〰〰やく始まる。最初にモデム関連のニュースを掲載したのはいつだったっけ？　何はともあれ、一安心である。

サービスの名称は「セガ・ゲーム図書館」という。ダウンロードによってゲームを借り出すという意味からだ。開設日の10月21日にメガモデムとセガ・ネット用ソフトが発売され、その中に入っている入会申込書書を送ることによって会員となる。会費は半年間で￥4800。もちろん会員にならなくてもよいが、サービス内容に差が出る。アクセス時間は毎日24時間だが、メンテナンス等のため、毎水曜日の9:00～16:00は休止となる。



↑アクセス直後に出るメニュー画面。さっさと選ばないと電話代が余計にかかってしまうのだ



●価格リスト

メガドライブ本体／￥21000（言うまでもないか）
メガモデム＋セガ・ネット用ソフト／￥12800
ゲーム図書館会費／半年で￥4800（1ヵ月￥800×6ヵ月）
ただし、スタート直後のみ7ヵ月間に延ばされる。このほかダウンロードする際に電話代がかかる。同一区域内料金だと1回につきだいたい￥20～30ぐらいかかる。

TELECOMMUNICATION SERVICE

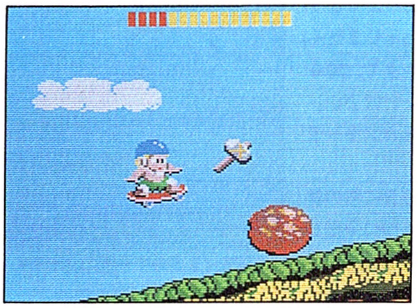
ゲームギア通信サービス 発売＆スタート

秋になってセガの勢いが加速してきた。どこまでつっ走ってゆくのか、じっくり見てみようではないか！



ソフトは安定供給

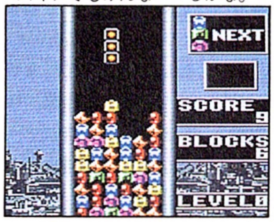
本体の発売と同時発売が予定されているのはコラムス、スーパーモナコGP、ペンゴ、の3作。11月にG-LOCなど2作、12月にもワンダーボーイなど2作がラインナップされている。以降もキネコ、スペースハリアー3、アウトランなど、すでに10作以上の予定がある。サードパーティも活発で、10月の斬GEAR（ウルフチーム）を皮切りに、上海2(サン電子)、パックマン(ナムコ)など、14社が参入を決定、メガドライブ以上の迅速な動きが見られる。



↑「ワンダーボーイ」の1シーン。この移植はかなりよく出来ている。まあ古いゲームだけど、楽しめるのは間違いない。ワンダーボーイもかわいいし

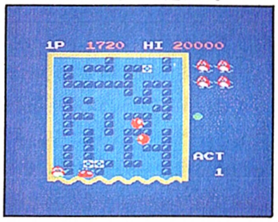
コラムス
セガ／10月6日／¥2900

メガドライブでハマっている人続出のゲーム。ブロックの模様を変えられるモードがついた。ゲームギアでもみんなハマるかな。



ペンゴ
セガ／10月6日／¥2900

8年前に業務用で大ヒットしたパズル風アクション。ブロックを飛ばして敵をつぶしてゆく。かわいいペンゴは未だに健在だ。



スーパーモナコGP
セガ／10月6日／¥3500

さすがにメガドライブ版には及ばないが、ポータブル機の3Dレースとしては上々の出来。コースも多く用意されている。



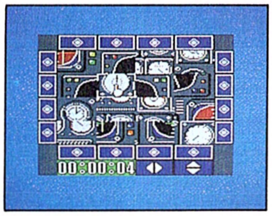
G－LOC
セガ／11月発売予定／¥3500

3Dの戦闘機物シューティング。この写真より、液晶のにじみが出ているほうがはるかにきれい。対戦プレイも可能。



キネコ
セガ／1月発売予定／価格未定

ファミコンでは「きね子」という名前で発売されたパズル。分割されて動いている絵を並べ直せばOK。ちょっと見づらいかも。



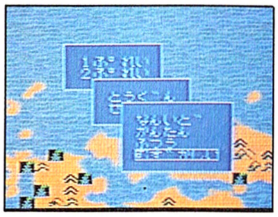
上海2
サン電子／11月発売予定／価格未定

麻雀牌を使った有名なパズルゲーム。実にゲームギア向きのゲームと言えよう。2というだけあって、牌の配列がさまざま。



斬GEAR
ウルフチーム／10月下旬発売予定／¥3800

メガドライブでも発売される。斬～夜叉円舞曲のゲームギア版。戦国時代の日本を舞台にした、伝奇調のシミュレーションゲーム。



ゲーム、情報ともまずまずの量

現在、実験サービスとして右の4作がダウンロードできるようになっている。パズル、AVG、RPGなど各ジャンルにつき1作だ。スタート時に提供されるのはパターゴルフとファンタシースターTAの2作。他の2作は月によって順次追加されていく。また、SNN（セガ・ネット・ニュース）も提供される予定だが、これは現在はなく、スタート時にはちゃんと用意される予定だ。ただし、これらのゲームは会員用で、非会員には特定のゲーム1作とSNNだけの提供になる。

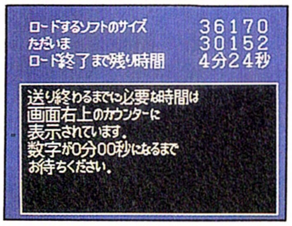
なお、ホストコンピュータは東京のほか、札幌、仙台、日立、静岡、名古屋、大阪、広島、福岡に設置され、随時増えていくとのことである。電話代の心配が、多少解消されるね。

現在まで通信対応のソフトが2作（TEL TELまぁじゃん、サイバーボール）発売されているが、モデムを使用することによって、離れた場所にいても対戦することができるようになる。もちろん2人とも同じソフトとモデムを持っていなくてはならないが。また、ダウンロードと違ってリアルタイムに電話代がかかるので、あまり長い時間遊びすぎると飛び上がるほど電話代を請求されるのでご用心あれ。

セガは通信によるさまざまな構想があると思われる。それがどうなるか、楽しみはこれからだ。



→SNNのメニュー。各項の枠が光るとロード完了



→ロードするまでは注意事項が流れる。右上に時間が

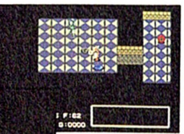
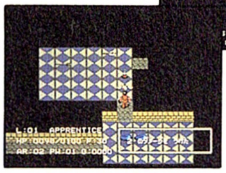
ファンタシースターTA

TAは「テキストアドベンチャー」の略。文字情報中心のアドベンチャーゲームだ。ファンタシースターIIに登場した各メインキャラの過去をゲーム化。現在用意されているのはルドガー（ハンター）とアーミア（カウンターハンター）の2人分。ネイのTAも登場予定とか。




死の迷宮

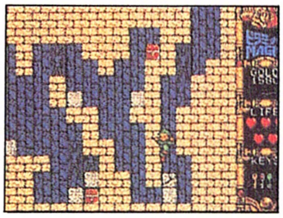
地下30階にあるホーリーゴブレットを探し出す事が目的のアクションRPG。1回プレイするごとにマップやアイテム配置が変わってゆくので何回でも楽しめる。11月以降の登場。

↑ルート探しにいそしもう
←突っこむと自動戦闘に

ピラミッドマジック

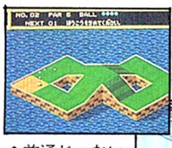
ピラミッド内の石を動かして通路を作り、奥にいるお姫様を助け出すというパズルゲーム。面クリア型で、ひたすら奥へ進んでいけばよい。11月以降の登場。



→まだ未完成。宝箱が開けられないのだ。残念！

パターゴルフ

さまざまなコースをパター1本で進めていくゴルフ。普通のゴルフには見られない、仕掛けが楽しい。思った以上に頭を使わされるけど、それがまたたいいのよね。




↑普通じゃないから楽しいのだ
→氷のホール。つるつるすべる

バーニングフォース

―ナムコ／10月19日発売／¥5800(税抜き)



ひろみちゃん、地球大学卒業試験に挑むの巻

地球大学の女子学生！　なんつう設定だ、と思う前にさるアニメを連想してしまうワケですよ。トップを……ですね。わからない人には全然わからないでしょうが、まあ、おそらく元ネタになっているアニメがあるという事だけです、ハイ。

で、主人公の天現寺ひろみちゃんがパイロットになるための卒業試験を受けるというのがこのゲーム。昨年登場した業務用からの移植で、オリジナルのほうは今イチぱっとしなかったけど、メガドライブ版になってどう変わったかが注目されるところでありましょう。

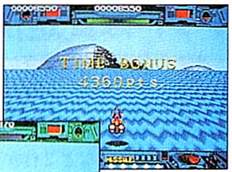
基本的には何も変わっちゃいません。純粋な３Ｄのシューティングで、敵を片っぱしからやっつけていけばよい。で、ステージラストにいるボスキャラを倒せばクリアとなる。

ステージはDAY、つまり日にちの単位になっていて、１日は４つに分割されている。朝、昼、夜は通常戦闘で、最後はボーナスステージだ。朝と昼はエアバイク、夜とボーナスステージは戦闘機を使う、計６日間をクリアすれば、晴れて卒業だ。



↑編隊はまとめて一気にぶっ倒す

→右下にあるのがタイム表示。残りはボーナス加算される





←コイツは中ボス。倒せばクリア。次のステップに移る





↑ひろみちゃんの周りにあるのはミサイル。ホーミングで飛んでゆく

←敵のロボットに攻撃！　パワーアップしてるからヒットしやすい

各種パワーアップ

ステージ中、ⓁやⓌなどの字が入ったボールがある。これを取ると攻撃がパワーアップするのだ。レーザー、ワイドビームなどがある。また、ミサイルがパワーアップしたり、増えたりするボールもあるぞ。



↑Ⓦのマークはワイドのしるし。巾広い攻撃が！



←上にあるⓁはジャンプ台を使って取るのだ



←ワイドはなんと６連射。地表を走る身には助かる

6日間の戦闘とはさすがに厳しい

まずは朝。エアバイクで勇ましく出陣する。エアバイクは空中に飛び上がることができないので、地面をうろうろしながら戦ってゆく。具体的に言っちゃえば左右の動きしかできないのだ。敵の動きを読んで行動しないと、ドカンとやられてしまう。余談だけど、業務用ではやられた時、ひろみちゃんがクルクルと回転しながら昇って、落ちてきた時に新しい自機の上にストンと降りたが、メガドライブ版ではクルクル上昇はあるものの、自機に降りるのはなくなった。なんとなく残念。

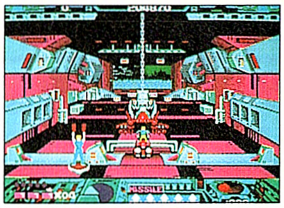
朝、昼のエアバイク戦闘をクリアすると、母艦の中に収容される。夜の戦闘のラストに出現するボスキャラの弱点を教えてもらうとともに、エアバイクに戦闘機用パーツをつけてもらうのだ。弱点はよく見ておかないとあとで困ることになる。

軽いザコとの戦闘を抜けると、ボスがズズッと出現する。弱点を狙い撃って倒そう。

かようにして卒業試験は続く。ひろみちゃんが無事卒業できるかどうか、キミの手にかかっているのだ！



↑巨大なくさり鎌？　いえいえ、ボスキャラのメカドラゴンであります。頭を集中的に撃て！



↑上からパーツをかぶせる



←弱点はココよ！





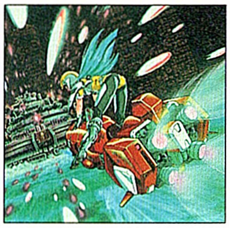
→黄色と黒のタイルがクラックスを連想させる。敵も大きい



↑教えてもらった弱点を撃つ。けど敵の攻撃も当然のごとく厳しい



→中ボスのロボット群。３体の動きに惑わされないように



↖中型のロボットが群れをなして突っこんでくる。左右どちらかを集中攻撃だ



↑いきなり地面から炎が吹き上がる。巻きこまれないように



←ボーナスステージ。スコアボールを取る

アローフラッシュ ―セガ／10月中旬発売予定／¥6000(税抜き)

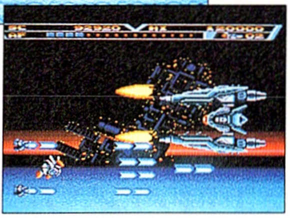
オーソドックスな横スクロールシューティング。ロボット形態と戦闘機形態を使い分けて戦ってゆく。タイトルは必殺兵器の名前でもある。無敵アタックか矢状のビームだ。



←アローフラッシュ炸烈！　敵はこっぱ微塵にふっ飛ぶ



→左にいるのが自機のロボット。かわいいフォルムだ



→ボスキャラ。シンプルなデザインである

シャドーダンサー ―セガ／12月発売予定／¥6000(税抜き)

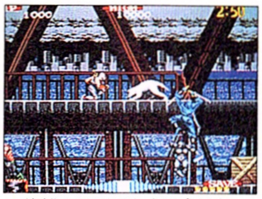
昨年末に登場した業務用からの移植。忍者ＶＳ近未来風悪党という構成はありきたりといえば確かにそうだが、主人公側にもう一味違う味付けがなされて。いつも白い犬を後ろに従えているのだが、コイツがひとたび指令を出すと敵に向かって飛びかかっていくのだ。なんて健気なヤツ。シューティング物のオプションには感じられない暖かみがあるアクションゲームだ。



↑犬は指令が出るまでじっと後ろを守っている



↑犬は敵ののど首を確実にかみ切る。恐しいヤツ



↑複雑な地形でも犬は負けない

三国志・乱世の英雄たち(仮) ―セガ／12月発売予定／価格未定

三国志、つうとやはり光栄の作品を連想してしまうが、メガドライブでも負けず劣らずの作品にしようと現在鋭意開発中。まだ一部の写真しかお見せできないが、うーん、やはりセガだよなと言えるようなＳＬＧになりそう。地形の感じがいかにもだ。詳しい事はまた順次報告していこう。



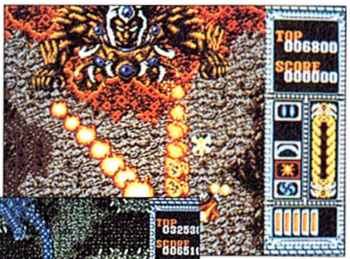
←あまり複雑になっていないパラメータ。わかりやすい？



↑フィールドは変更があるようだ

エレメンタルマスター ―テクノソフト／発売日未定／価格未定

満を持して登場するテクノソフトの新作は魔法を素材にしたシューティングゲームだ。キャラクターは精霊使い。サンダーフォースのような戦闘機ではなく、キャラクターを操作するタイプだ。テクノソフトの新機軸となるか！



↑ボスキャラか？ハデな形相だ



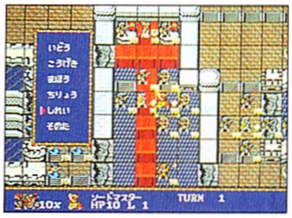
←いかにもテクノソフト的な色づかいの画面



←火炎の強力な魔法で敵を焼き払う

ラングリッサー ―メサイヤ／発売日未定／価格未定

サードパーティ中、最も活発なメサイヤは、エクスプロードスターが無期延期になったかわりに、ＲＰＧ風のＳＬＧを投入した。題材はファンタジー。一貫したストーリーにのっとって展開し、指揮官クラスになるレベルアップもある。うまず折衷できれば、かなり期待できそうだ。



→マスは正方形。見るからにファンタジーだね



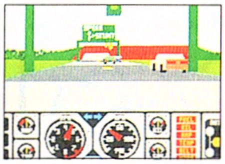
←ＲＰＧ風だからして、こんなやりとりも多く見られる



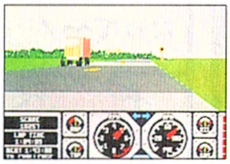
→戦闘シーン。キャラが小さくて、なんだかかわいい

Hard Drivin' ―テンゲン／発売日未定／価格未定

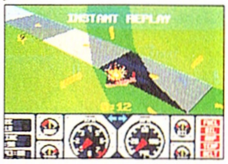
「ＫＬＡＸ」でＰＣエンジンに参入したテンゲンがメガドライブにも参入することを決定した。その１作目がこのゲーム。同様の業務用ドライブゲームを忠実に移植し、ポリゴンというプログラムによって完全に立体として見せている。スピード感は今一つだけど、これまでのドライブゲームにはないリアルな一見の価値はあると言えるだろう。楽しみ！



↑路面や車がにゅーっとせまってくるのである



↑リアルといえばリアル。ただスピード感がねえ



↑自分のプレイをデモで見せてくれる

新作RPG「シャイニング＆ダクネス(仮)」……来年3月登場

ファンタシースターⅠのダンジョンにⅡのアニメーションするモンスター達。いつかは出るんじゃないかと思っていたメガドライブＳＰＧの１つの理想形だが、どうやらかなう時が来たようだ。９月20日に発表された新作ＲＰＧ「シャイニング＆ダクネス(仮)」によって！

３Ｄのダンジョンをなめらかにスクロールし、目の前のスライムが突如変形してモンスターになる。発表会ではそのビデオが流され、鮮烈にファンタシースターⅠの思い出が甦ってきた。開発に当たっているのはドラクエⅣのプロデューサー＆チーフプログラマーが設立したソフトハウス、クライマックス。ドラクエで培ったＲＰＧのノウハウを生かし、メガドライブならではのＲＰＧを開発する。

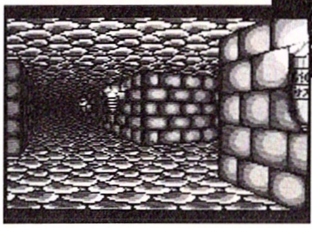
発売は来年３月とまだまだ先だけど、メガドライブユーザーにとって目の離せないソフトであるのは間違いない！



→左の２人が開発者



↑モンスター出現。ちゃんと体数分のモンスターが表示される



←モノクロ画面でごめんなさい。３Ｄダンジョンが表示される

いつも元気なクインティの大活躍!!

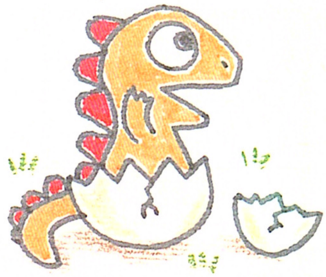




次号のクインティをお楽しみに一!!

NEW SOFT STREET

●ニューソフトストリート●



もうすっかりとちゃっかりとめっきりと秋らしくなんかなっちゃってますね、世の中は。さーて、今回はまずいただきストリートから。堀井さんの作ったボードゲームだよ。続いてはカプコンから天地を喰らうII。歴史RPG／ その次がコナミのワイワイワールド2だな。今回もゴエモンとかビックバイパーが出るのかな。テクモからはスポーツものが2タイトル。テクモボウルとワールドカップサッカー／ その他イロイロ／ 行ってみよ〜

●CONTENTS

F.C. ファミコン

●アスキー／'91年1月予定／¥6800／カセット

いただきストリート

堀井雄二がボードゲームを作ったら？

個性あるキャラと対戦だ！

ゲームデザインが堀井雄二、プログラムが遠藤雅伸率いるゲームスタジオと聞けば、この「いただきストリート」の出来に期待する人もいっぱいいるんじゃないかな。

さてそのゲーム内容は、マップ上でサイコロを振って自分のコマを進め、止まった場所でお店を買ったり、エリア株を買ったりして自分の財産を増やしていくのを目的とする、つまりボードゲームなんだ。

こういったボードゲームって、複数の人間でワイワイガヤガヤやるのが楽しいんだよね。やってるうちにそれぞれの性格が出たりして、そこがまた面白いもんだ。1人でコンピュータと対戦してもワンパターンで味気ないもの。でもこの「いただきストリート」ではコンピュータ側に個性あるプレーヤー7人がいてコンピュータ対戦でも飽きさせない。コツコツやるもの、大バクチを打つもの。そういうやつがいてこそのボードゲームって感じがしないかい。

さて、進行中は店を買ったり、人の店で買い物したり、店に増資したり、とボードゲームの基本型をしっかり踏まえているから安心して遊ぶことができるよ。増資されそうな店の株を買い込んだり、他人の店を買い取ったりといったかけ引きにのめりこんじゃいそうだね。

その他にも、途中でチャンスカードを引くことで自分や他人の店の値段が上下したり、臨時収入が入ったり、他のマスに移動できる。やっぱり人生はランダムな要素がなくっちゃね。また、カジノでみんなでルーレットをすることもできる。資産で大きく負けが込む人は一獲千金をねらうか、スッカラカンになるか賭けてみるのもいいかもね。

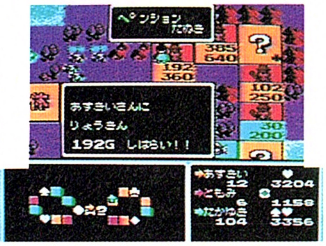
ステージは、「おのころ島」「マハラタ諸島」「アメリカ大陸」「右半球」「宇宙星雲」の5面で構成され、それぞれ3〜4人の定員が決まっているんだ。

ともかく、緻密な思考力と微妙なかけ引き、時には大胆さが必要なこのゲーム、ボードゲームファンにはこたえられない1本になりそう。そうでない人も、接客用にそろえておいても損のないソフトだと言えるだろう。

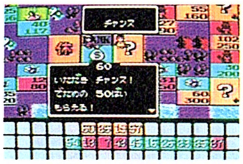


↑お店を買い取る所。何はともあれ事業の規模を広げないことには、でっかく資産を増やせないもんね

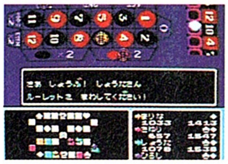




↑株価の上昇!!この相場が続いてくれればね
←他人の店に停まってしまうと、金を払わなくっちゃいけない。店を多く持って大きくかせごう



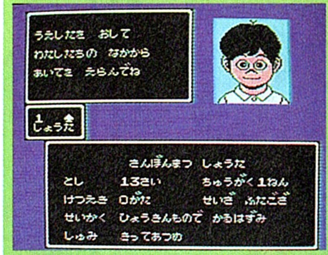
←チャンスカードだ。何が起こるかは引いてみてのお楽しみ。形勢逆転もあるかも



↑ルーレットは全員参加。でっかくドーンと賭けるも良し、みみっちく賭けるも良し

こんなやつらがお相手

相手となるプレーヤーたちには、名前、年令、血液型、星座などの細かい設定がある。顔のグラフィックもあるからそんなに無機質には感じない。



↑相手の1人「三本松しょうた」。切手集めが趣味とは恐ろしいヤツ

F.C. ファミコン ●カプコン／来春発売予定／価格未定／カセット

天地を喰らうII～諸葛孔明伝～
壮大なヒストリーRPGだよ

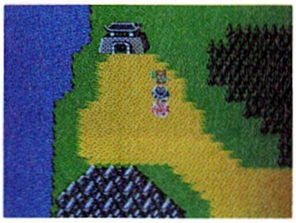
あのゲームが再び帰ってくる!

三国志を題材にしたＲＰＧ「天地を喰らう」が発売になってはや1年。あの大人気だったゲームがパワーアップして帰ってきた。その名も「天地を喰らうII～諸葛孔明伝～」だ。ストーリーはこんな感じだ。時は後漢末期、黄巾賊の乱によって荒廃した世の中を救う為、前漢景帝の血を引く劉備玄徳と、関羽、張飛の3人は、桃園で義兄弟の誓いをたてて黄巾賊討伐に立ち上がった。時を同じくして「乱世の奸雄」と称される曹操も世に躍り出たのであった。黄巾賊の乱は片付いたものの、乱世はまだまだ続き、董卓の専横、袁術の皇帝の僭称など乱れに乗じて着実に力をつけていく曹操に対して、劉備は時と人を得ず伸び悩んでいた。しかし、西暦207年。諸葛亮孔明という中国史上最高の軍師を迎えた劉備は、その言に従い、しだいに力をつけていくのであった。北方の名門、袁紹を滅ぼし、天下統一に向けて南方攻略を開始した曹操に対し、劉備は呉の孫権と同盟を結んで対抗した。こうして、諸葛亮孔明の創意による、「天下三分の計」の実現に向けて「赤壁の戦い」が起きるのである。と、読んでいるだけでも壮大なスケールだ。

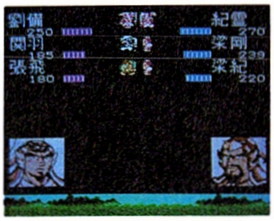
ゲームシステムも前作より改良を加え、より見やすくなったフィールド画面や、より分かりやすく臨場感あふれる戦闘シーンなど、かなりバージョンアップしているのだ。また、前作ではサブ的キャラクターだった諸葛亮孔明がメインに出てくるらしい。前作を遊んだ人も遊んでない人も、とにかく注目のソフトだよ。



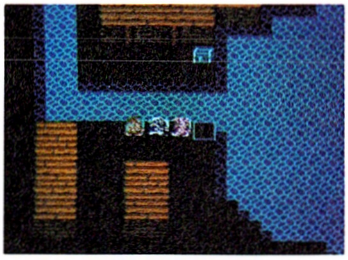
↑どうやらお城から出てきた所らしいね。中は一体?



↑町から出てフィールド画面になった。町は水辺にあるけど、海なのだろうか川なのだろうか…。回りには何があるのか



←戦闘シーンは、より見やすくなった感じでいいねいいね!



↑ダンジョンの中は水湖が広がっている。この白いワクは何だろうね。下へ行く階段かな?



↑コマンド類は以前とあまりかわらないようだけど、基本操作は同じなのかな?



←前にも見たことのあるグラフィックだね。あー面白そうだ!



↑町の中の画面だ。グラフィックも、前よりキレイになってる。早くやりたいなあ

F.C. ファミコン ●コナミ／1月上旬発売／¥6500(予価)／カセット

ワイワイワールド2
究極的お祭りソフトの2作目登場

みんなとやるのがやっぱり楽しい

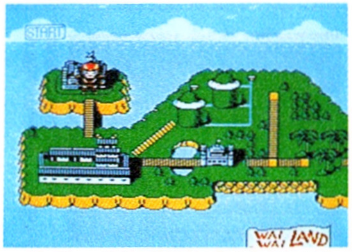
みんなが大好きなコナミのキャラクターが総出演のお祭りソフトの第2弾「ワイワイワールド2　SOS!!パセリ城(仮)」が発売される。今回は7大ヒーローが陸に空に宇宙にと大暴れするんだ。

前作も、シューティングとアクションのちゃんぽんソフトだったけど、今回はカーレース、パズル、タイミングアクションの3種が加わり、1粒で2度じゃなく5度もおいしいソフトになっているんだ。また新キャラクターとして5人のヒーローに変身できるスーパーロボット「リックル」が登場する。どんなやつだか今から楽しみだね。

前作と変わったのはヒーロー達のグラフィックだ。前はオリジナル同様のキャラクターが活躍したけれど、「2」では2頭身のデフォルメキャラになってかわいくなった。これでますますコミカルさが増したっていうわけだね。また7大ヒーローの他にもおなじみのキャラクターたちがサブキャラとして登場するから、コナミファンには感涙モノと言えるよね。

ステージは全9ＷＯＲＬＤ、21ステージある。それぞれの面は使うキャラクターによって攻略法、難易度が変わるから、変身のタイミングが勝負の決め手になるのは、今回も同様だ。

「ハイパーボヨヨンペモペモソフト」と銘打たれたこのソフト、もちろん2人プレイも可能だから、友だちと彼女とお正月に遊ぶには最適のソフトだろう。



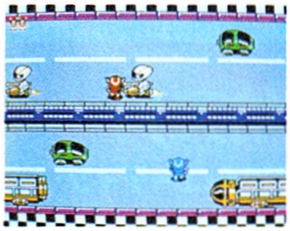
↑戦いの舞台となるワイワイランド。城あり、ジャングルありと盛りだくさん



オレがリックル!



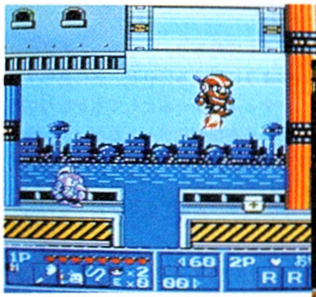
←パズルゲームは、絵を早くそろえるのが目的なのだ



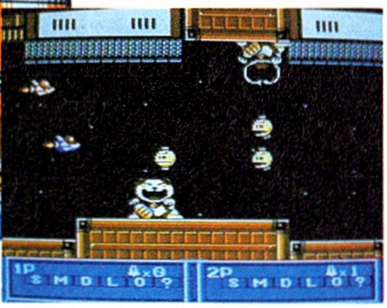
→車の行きかうハイウェイでも戦いはくり広げられる



←おっと、2頭身のシモン(ラルフ?)。しかも面は魂斗羅



↑リックルが足からジェットを噴き出して飛んでいる。コナミマンを超えられるか?



↓シューティング面はやっぱりビックバイパーの登場。でも丸っこいのがご愛敬

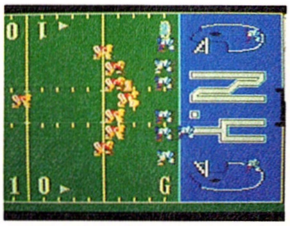
F.C. ファミコン ●テクモ／11月30日発売／¥6900(税別)／カセット

テクモボウル

本格アメフトゲームの登場だ



←まずは4回の攻撃で10ヤードのゲイン。基本だね


←もう少しでタッチダウン。パスを通すことができるか

スーパースターが総出演

アメリカでは野球以上に人気のあるスポーツ、それはもちろんアメリカンフットボウル。日本でも人気が高まっているから、1月のスーパーボウルを心待ちにしている人も多いんじゃないかな。

今度発売される「テクモボウル」には、ＮＦＬ公認で全ての選手名、チームが実名で登場するからＮＦＬファンの人にはうれしい一本だ。例えば自分でジョー・モンタナを操って、「モンタナマジック」を起こすことだってできるんだ。

プレイにしても、ランプレイ、パスプレイともにいくつかのバリエーションが用意されていて充実している。もちろんフォーメーションだって状況に応じていくつか選べるようになっており、本格的な内容と言えるかも。

ともあれ、アメフトが好きな人はもちろんのこと、ルールがわからない、選手の名前も知らないという人にもオススメの１本だね。アメフトブームに乗り遅れないためにも要チェック!!



↑パスプレイ、ランプレイはキー操作でいろいろ選べる。状況に応じて使いわけろ

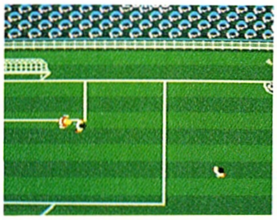


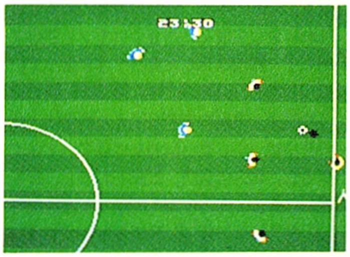
↑試合が終わると結果が表示される。見ての通り、パスワードも用意されているようだ

F.C. ファミコン ●テクモ／12月14日発売／¥5800(税別)／カセット

テクモワールドカップサッカー

世界の強豪と戦うのだ


←コーナーキック。やるかやられるか緊張の一瞬


↑業務用ではスローイングはトラックボールの回し加減で距離を調節したものだけど、キー操作のファミコン版はどうなるんだろう

日本チームだって負けられない

テクモからもう１本スポーツゲームが発売される。業務用からの移植「テクモワールドカップサッカー」だ。ゲーセンではトラックボールを必死で操作し、手の皮がめくれた人も多かったこのゲーム、ファミコン版では操作こそ✚キーになったものの、トップビューの画面とスピーディーな動きからは、あの雰囲気が十分に伝わってきそうだ。実際は日本チームはワールドカップには参加したことはないけれど、このソフトではエントリーしている。ゲームとはいえ、日本が西ドイツ、ブラジルなどの強豪と戦えるんだから、サッカーファンの人は注目の１本だ。


←印がついているのが操作できるキャラクターだ


↑ＰＫは業務用と違って、キーパーの正面から見た絵が用意されている。どちらのサイドに蹴りこむか思案のしどころだ

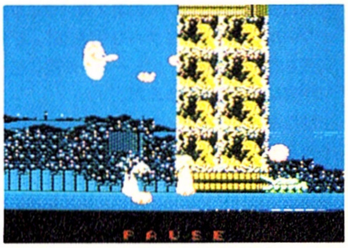

←ゴール前の攻防。クリアできるか、シュートが決まるか

F.C. ファミコン ●メルダック／11月28日発売／価格未定／カセット

暴れん坊天狗

顔がふわふわ不思議シューティング


←海辺を行く天狗。実際にこんな風景があったら笑える



↑目的のためにはビルも焼き尽くす!

怒った天狗は恐いんだぜィ!

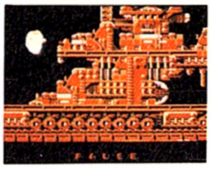
天狗のデカイツラがマイキャラの妙なシューティング「暴れん坊天狗」。鼻からビュッピュビュと対空、対地用の弾を飛ばしながら進んでいくんだ。しかも、天狗のくせに闘いの舞台がアメリカ。高層ビル群をくぐりぬけたり、自由の女神と戦うなんて、なんともミスマッチ感覚のゲームなんだ。

ストーリーも宇宙から飛来した極悪生命体「ダークシード」を倒すためにアメリカへ向かうという、天狗とはかけ離れてＳＦっぽいものになっているのだ。

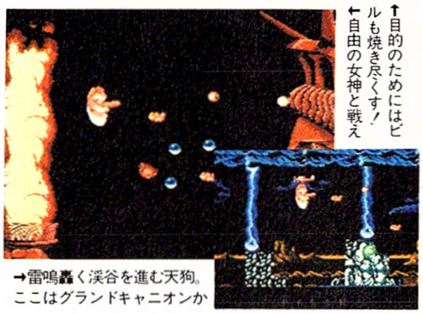
こうして見ると、人を喰っただけのゲームのように思えるけれど、さにあらず。シューティングゲームとしてもかなりの難度でかなり本格的なゲームとなっている。音楽も、これが天狗のゲームかって思うくらいかっこいいぞ。

とにかく、妙なノリ、奇抜なアイデアで作られ、カルトソフトの趣きのあるこのソフト、天狗のファンという人、オレは天狗なみだという人はもちろんシューティングファンは注目の１本と言えそう。


←鼻から弾を出すとは一体何者だ、天狗!!



←顔のデカイ天狗もマッサオの巨大要塞


←自由の女神と戦え

➡雷鳴轟く渓谷を進む天狗。ここはグランドキャニオンか

F.C. ファミコン ●ハル研究所　来春発売予定　価格未定

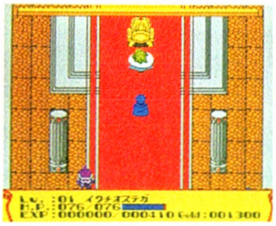
恐竜伝説

超古代RPGのご登場でーす！

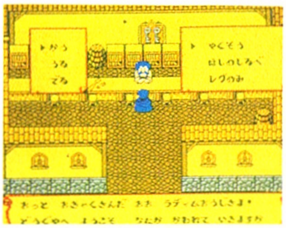
恐竜って強いんだよね

今年の夏は、メッセで恐竜博が行われたり恐竜グッズが人気だったりで、ちょっとした恐竜ブームだったけど、その波がとうとうファミコンまで及んできたぞ。

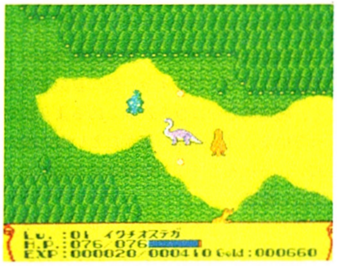
その先頭を切って出たのが、ハル研究所の「恐竜伝説」だ。主人公の王子が、今は亡き王様の命により１匹の恐竜と供に冒険をしていくんだ。ゲームは、町の中では王子を操作して情報やアイテムを手に入れたりするっていうのは他のゲームとかわらないけど、この「恐竜伝説」の注目すべき所は実は戦闘シーンなんだ。町を出るとマップ画面になるんだけど、画面上に映っているのは恐竜だけ。そう、マップ画面では君が恐竜を操作していくんだ。歩いていると他の恐竜がたくさん出現してくるから、体当たりで思いっきり倒していこう。そして一定数の恐竜を倒すと自分の恐竜がなんと進化していくのだ。進化して強くなっていくと、炎も吐けるようになるのでがんばって戦っていこうね。さあ、このゲームの中で君の知っている恐竜は何匹いるかな？



←君の恐竜が生まれたぞ！名前はイクチオステガだってさ



←町で旅じたくをしよう。王子なんだから安くしてほしいよー



↑マップ上で戦闘するイクチオステガ。水色のかわいいやつだが、けっこう強そうだね



↑戦って進化してパラサウロロフスになったぞ。炎も吐けるようになってたのもしい奴

F.C. ファミコン ●ビック東海　来春発売予定　¥6000(税抜き)

シードック

何かとすごい潜水艦なんですよはい

9つの海を突き進むその名はシードック！

今静かなブームになりつつある潜水艦。映画にもなったし、マンガにもなっているよね。この「シードック」も実は潜水艦を使ったゲームなんだ。

潜水艦を操って行く手を阻むライバルと深海にひそむモンスターを倒しながら9つの海に眠る財宝を探し出すのが目的なんだけど、まずは島にある町で武器や道具をそろえてからね。そしていよいよ潜水艦に乗り込むんだけど、このゲームにはシューティングシーンもあって、敵と出合うと切り変わるようになっているんだ。

自機シードックもＳＤ風でカッコいいし、見のがせないゲームになりそうだぞ。



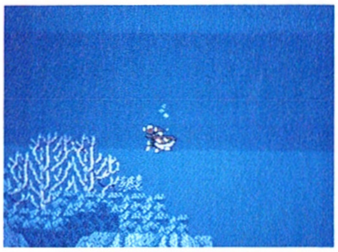
←タイトル画面は、シンプルなのだが、内容はバツグンだよ



←たぶんスタートの町の中だろうか、武器屋らしきものがある



↑コマンド＆ステイタス画面だ。パラメーターの中に、デプス（深さ）というのがあるよね。この数値がどこまで増えるか期待しちゃうなあ



↑これが自機シードックだ！潜水艦風のボディに、２機のエンジンとロボットの頭と腕のようなのがついている。ちょっとカッコイイぞ



←海の生き物や船に情報を聞きながら宝を探し出すのだ

F.C. ファミコン ●ビック東海　12月上旬発売　¥6000(税抜き)

まじかるキッズどろぴー

魔女っ子アクションの登場！

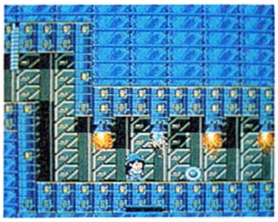
どろぴーちゃんがカワイーのっ！

ビック東海のニューゲームは、ちょっとおてんばな魔女が大活躍するアクションゲーム「まじかるキッズどろぴー」だ。

どろぴーの敵は、地球を支配しようとしている悪いロボット軍団の"悪玉帝国"。どろぴーは、その悪玉帝国の基地に潜入して数々のトラップを突破し、次々出てくる巨大ロボットを６つの魔法を駆使して倒していくんだ。それではその６つの魔法とはどんなものなのかというと、たとえばボールの魔法はどろぴーの撃ったショットが壁を何度もはねかえって敵を攻撃できたり、フリーズの魔法は敵を凍らせたりできる。それに、ブルームの魔法を使えば魔女のホウキにも乗れちゃうんだ。また、溜め撃ちをするとスーパーショットというのが使えて、魔法の種類によって効果がちがうぞ。

ステージの間には面白いビジュアルシーンも用意されてるので、思いっきりハマれることまちがいナシだ。

発売は12月とちょっと先だけど、期待しててＯＫのゲームだよ。

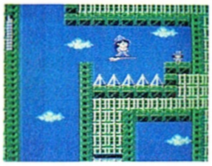


←炎の所はフリーズの魔法を使用して凍らせるのだ

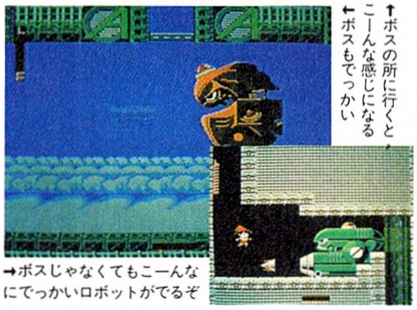




←下は水、上からはレーザーの嵐。うっひー



←ホウキに乗って、１UPを取りにいこうね



↑ボスの所に行くとこーんな感じになる←ボスもでっかい

➡ボスじゃなくてもこーんなにでっかいロボットがでるぞ

F.C. ファミコン ●コナミ／2月発売／価格未定／カセット

ガンサイト
3D迷路、空中戦と盛りだくさーん

コナミのコンバットアクションだ

戦闘ヘリによる空中戦、地上でのガンシューティング、敵基地内の3D迷路攻略、こんな様々なモードがプレイできるゲーム、それがこのコナミの「ガンサイト」だ。

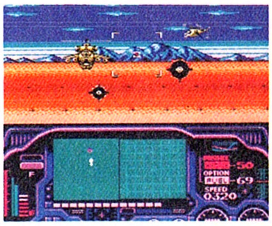
また、このゲームでは、ストーリー性が重視され、アイテム、RPGの要素が加えられるなど奥の深いものとなっているんだ。その上、巨大な敵がスムーズに拡大縮小したり、スターウォーズばりに敵要塞に潜入したりと、またまた、コナミがファミコンの限界に挑み、その技術力のすごさを示してくれそうだ。

作戦遂行においては、武器選択やルートの選択などで、プレイヤー側の自由度が高く、戦略的なかけひきが楽しめるようになっている。3D迷路が苦手だという人のために、ちゃんとマップが表示されるのもうれしい配慮だ。

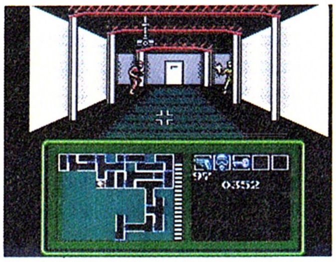
何となく、「トップガン」や「魂斗羅」の様なイメージがあるから、コナミのシューティング・アクションファンの人は今から首を長くして待っていようね。



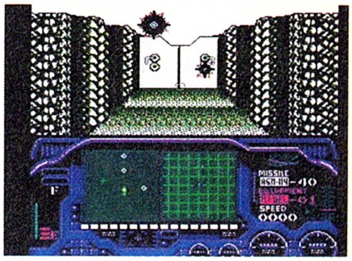
←敵が領域内に入りこんできたらしい。ヘリで叩きつぶすぞ



←弾数、燃料、レーダーに気を配りながら、敵ヘリを攻撃せよ



↑敵基地内は「魂斗羅」の3D面風。左下にはマップがあるが、オートマッピングのようだ



↑ヘリの前に立ちはだかる巨大な扉。一体この先には何があるのか？　前進あるのみだ

F.C. ファミコン ●ナムコ／12月14日発売／￥5800／カセット

ワギャンランド2
ボスキャラとの対戦がまたまたユニーク

ワギャーンと叫べば百人力!!

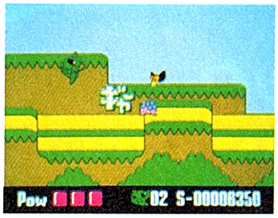
ナムコの名物キャラクター、ワギャンにまたまた会えることになった。と、言ってもは舞台は前作から十数年後、主人公はワギャンの息子「ワギャン二世」なんだ。

基本的なシステムは前作と同じだけど、ボスキャラとの対戦時に前作の「しりとり」「神経衰弱」に加え、「カードジャンケン」「数字さがし」「音神経衰弱」の3種が増え、盛りだくさんになっている。ステージ数は36、山あり谷あり雪あり火山ありとそれぞれ趣向がこらされている。

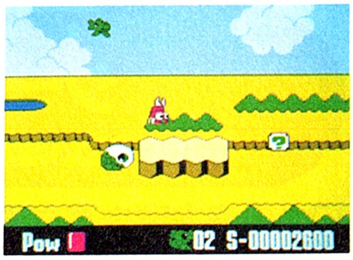
「マッピーキッズ」といい、今度の「ワギャンランド2」といい、ナムコのキャラクターも二世が大活躍のようだ。



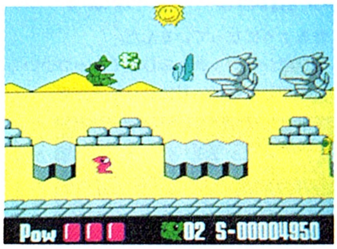
←これが今回のマップ。実際は右にも画面がある。ギャー広い



←息子もやっぱり親父と同じ武器「音波砲」を使う。ギャー!!



↑アイテムの一つ「たまごヘルメット」。着用中は声を出せないけど、頭つきができるんだ。それに敵の攻撃も1回だけ防げる。ギャー便利



↑砂漠を行くワギャン二世。向こうに見えるワギャンの像には謎があるのか、意味がないのかやってみなけりゃわからない。ギャー!!



←「音神経衰弱」。ギャーギャー言って聞きもらすな。ギャー

F.C. ファミコン ●ハドソン／12月14日発売／￥5800

クラックス
思考型アクションパズルの本命登場

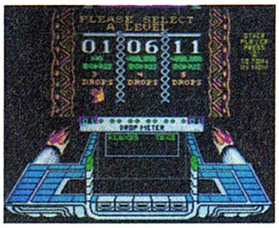
たて、よこ、ナナメ、どう置くかが問題

もう、様々なハードに移植され、みんなおなじみのゲーム。その「クラックス」が今度はファミコンに移植されることになった。

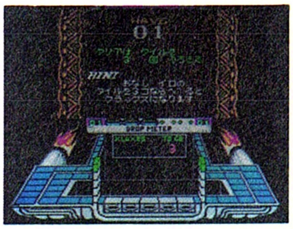
ゲーム内容は、赤、青、黄などの色つきのパネルをたて、よこ、ナナメと、その面のクリア条件に合わせて並べていくというもので、もうみんな知ってるよね。並べるときも、2組を1度に並べたり、普通3個のところを4個、5個と並べたりすると得点が倍加されるから、ついつい狙って熱くなっちゃうんだよね。

でも、あんまり得点ばかりに気が取られると、もう、どうにも並ばないようなドツボにはまってしまうから、やっぱり、手堅く、しかし大胆な攻略が必要になってくる。

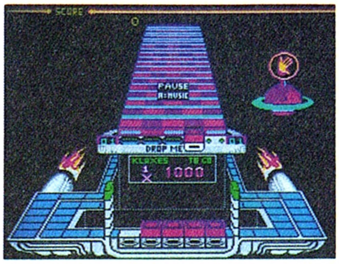
ファミコン版は他のハードに比べて、グラフィックは少し弱いかもしれない。しかしゲーム性に関しては、遜色なく移植されているから、パズルゲームが好きな人は買いかな。ちなみに難度も選べるから、初心者から上級者までOKよ!!



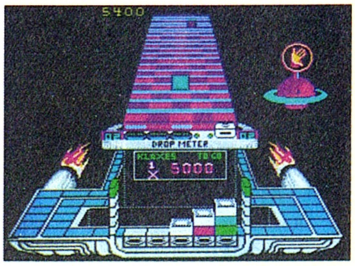
←難度を設定した上でレベルを決めることができる



←ちゃんと指示通りにしないとクリアできないから注意



↑基本はまず3つ揃えること、たてやよこ並べはやりやすいけど点は低い



↑同じ3つ並べるのでも、ナナメなら点数が高くなる。なれたら組み合せ技にも挑戦だ

F.C. ファミコン ●ハドソン／1月25日発売／¥5800

ジャッキーチェン

成龍大暴れ！カンフーアクション

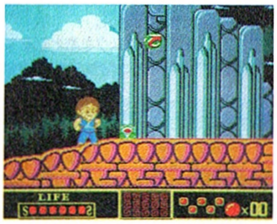
気分はホンワカチャイニーズ

映画「プロジェクトA」「ドランクモンキー」「バドルクリークブロー」などで、華麗なカンフーアクションを見せてくれるジャッキーチェン。その彼が主人公のゲームが、その名もズバリ、この「ジャッキーチェン」だ。

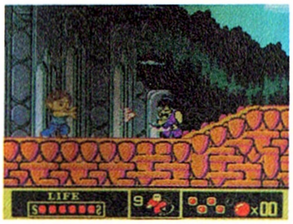
ゲームは普通の横スクロールタイプのアクションゲームだ。ジャッキーは山や、水辺や、寺の中などをパンチとキックで進んで行くんだ。それ以外に回数は限られているけれど、気をためて放出することもできるんだ。

またステージ途中で出てくるカエルは体力回復や必殺技のアイテムを持っている。必殺技は旋風脚や上蹴りなど、どれも強力だから、うまく使って進んでいこう。

ステージも強制スクロール面やシーソーのトラップなど変化に富んでいるし、敵もいかにもカンフー映画の悪役ってヤツが出てくるんだ。操作性もいいので、ジャッキーチェンのファンはもちろん、アクションに自信のある人は挑戦する価値アリかも？



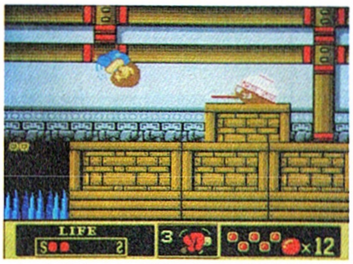
←ステージ途中でカエルを攻撃するとアイテムを置いていく



←気を放出すればたいていのやつはイチコロで死んじゃうよ



↑虎と徒手空拳で戦うとはたいした男だぜ、ジャッキー！ どうでもいいけど喰われるなよ



↑必殺技の一つ。回転しながら敵に体当たりだ。敵はおわんをかぶっているが、変わったやつだ

F.C. ファミコン ●徳間書店／9月下旬発売／¥500／ディスク書換えのみ

パニックスペース

やっぱり押しはパズルの基本か？

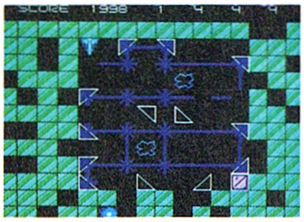
レーザーピュンピュン、僕はマイペース

このたび徳間書店から、ディスク書き替え専用でパズルゲームが発売されることになった。この「パニックスペース」、主人公はロボットのくせに、できることといったら押すことだけなんだ。ゲームの目的はレーザー砲から発射されたレーザーをドアに当てて出口を開け、フロアから脱出するというもの。

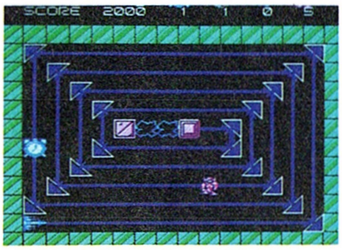
さて、そのレーザーの誘導のしかた、それが、このゲームのポイントだ。フロア内に置いてあるプリズムを押し一手でうまく動かし、反射させることで誘導するんだ。しかし、ここで注意しなくちゃいけないのは、レーザーを外壁には当てちゃいけないってこと。当たった瞬間、フロアが大爆発してしまうんだ。そこが頭の使い所って感じだね。

モードはゲームモードとパズルモードの2つ。ゲームモードの方は、お助けアイテムも出るし、ただレーザーをドアに当てればそれで終わりなんだけど、パズルモードはアイテムもなく、ドアを開ける前にフロア内の岩を全てこわさなくっちゃいけないという上級者モードなんだ。他に、エディットモードで面を作って遊べるんだ。それにディスクだからセーブもできる。パズルゲーム好きの人にはオススメだ。

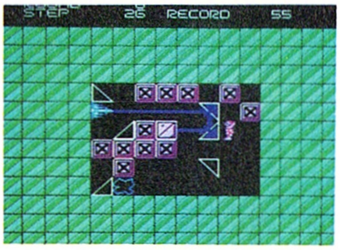
ドッカーン!!



←うかつに動かすと、ご覧のとおりご臨終。そうならないために何手も先を読むことが必要だ



↑グルグルとレーザーが回っている。1個動かせば終わりなんだけどわかるかな？



↑パズルモードではドアにレーザーを当てるだけじゃダメ。左下の岩をまずは壊すこと

ファミコン地獄耳

やっぱあれでしょ、スーパーファミコンねた。スペースも小さいことだし、さっそくいってみよお！

うむ、エニックスの期待作「アクトレイザー」は年内発売間に合いそうじゃ。さらに、年が明けた頃には「ドラクエ」シリーズ最新作に関して何らかの発表がありそう……。

うおっ!? ドラクエ……やっぱスーパーファミコンなんでしょうかねえ。

おそらく……。ソフトに関してはそんなもん。

そんなもん……？ んじゃ周辺ハードに関してはどう？ CDロムとかさ、ファミコンの底にポッカリ口を開けてる拡張端子が気になってしょうがないよね。……夜も眠れません、ボク。

まあ、PCエンジンはもう出てるし、メガドライブももうすぐ、当然スーパーファミコンも構想としては出来上がっているだろう。あとは、値段と時期の問題。

一説によると2万円を切るという話だけど……。

どんなにがんばっても現状で1万円代というのは難しい。が、ある程度本気で普及を企るなら1万円代で打って出るという可能性もある。……おそらく再来年の春から夏というのがわたしの読みじゃ。任天堂がどれだけCDロムという製品に入れ込むかがポイント。ま、どちらにしてもあせってはいないってところか……。

つーことで何かといそがしさにかまけて気もそぞろなマイク氏のレポートでした。

ニューソフトストリートもっと²編

●ケイアミューズメントリースより「甲子園2」が発表された。ただ、ファミコンソフトとして出るがスーパーファミコンソフトとして出るかは未定。ケイアミューズメントリースのスーパーファミコン第1作となるが？発売日等もまだまだ未定だ。

●コナミからゲームボーイの新作が2つ。「ブラックダンジョン(仮)」(2月上旬発売予定、¥3500税込)と「コントラ」(1月上旬発売予定、¥3500税込)だ。「ブラックダンジョン」は1つのダンジョンで敵を倒し目的を達成すると次のダンジョンに進むいわば面クリア型のRPG。「コントラ」はファミコンから移植のアクションゲームだ。現地順調に開発中で、ファミコン版におとらぬ出来との評判。

●ハドソンから「KLAX」が、ファミコン、ゲームボーイで12月14日同時発売だ。価格はファミコン版¥5800、ゲームボーイ版は¥3500(税込)。PCエンジンではテンゲン、メガドライブではナムコからすでに発売されている人気パズルゲームだ。

●倉庫番WORLD以来しばらく新作タイトルのきかれなかったメディアリングからPCソフトが2本発売される。12月14日発売のパズルゲーム「スピンペア」¥5900とリアルな設定のレーシングゲーム「ゼロヨンチャンプ」(発売日・価格未定)だ。

●トレコからメガドライブソフト「タスクフォースハリアー」が発表になった。縦スクロールシューティングで、業務用からの移植。発売日など詳しいことはまだ未定。

●アイマックスから「ファミコン将棋竜王戦」が発売される。1月下旬、¥6500(予)だ。

SCHEDULE 新作スケジュール表

FAMI-COM. ●ファミコン

黒字はカセット、
青字はディスクを表わします。

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月			
5日	ガンナック	トンキンハウス	¥6000
12日	ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会～	テクノスジャパン	¥6200
19日	ブラッディ・ウオリアーズ	東映動画	¥6200
19日	悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん	コナミ	¥5800
19日	まじゃべんちゃー	徳間書店	¥5800
19日	パニックスペース（ディスク・書き換えのみ）	徳間書店	¥ 500※
21日	シャッフルパックカフェ	ポニーキャニオン販売	¥6200
26日	アストロファング	A-WAVE	¥6700
26日	パチ夫くん3	ココナッツジャパン	¥7980
26日	なんてったってベースボール	サン電子	¥5900
26日	水島新司の大甲子園	カプコン	¥6500
27日	ドラゴンボールZ	バンダイ	¥7800
11月			
2日	三国志II	光栄	¥14800
2日	京都 財テク殺人事件	ヘクト	¥8500
16日	パズルボーイ（ディスク書き換えのみ）	アトラス	¥ 500※
22日	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	¥7500
28日	暴れん坊天狗	メルダック	¥6500
30日	ゾイド黙示録	トミー	¥6700
30日	テクモボウル	テクモ	¥6900
30日	パーマン	アイレム	¥5500
上旬	クロスファイヤー	九娯貿易	¥6200
中旬	ワギャンランド2	ナムコ	¥5800
中旬	ラストハルマゲドン	ユタカ	¥9800
下旬	ふしぎなブロビー～ブロバニアの危機～	ジャレコ	¥5900
下旬	パロディウスだ！	コナミ	¥5800
下旬	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	¥3980
12月			
7日	RUSH UP	ビスコ	¥6800(予)
7日(予)	まじかるキッズ「どろぴー」	ビック東海	¥6000
14日	グレムリン2	サン電子	¥6500
14日	ワールドカップサッカー	テクモ	¥5800
14日(予)	地獄・極楽丸	パック・イン・ビデオ	¥6200
14日	KLAX	ハドソン	¥5800
14日	忍者クルセイダース	サミー工業	¥5500
14日	選抜プロ野球バトルスタジアム	アイ・ジー・エス	¥6800
21日	赤川次郎の幽霊列車	キングレコード	¥6800
21日	ドラドラドラ	ナツメ	¥5800
21日	ソードマスター	アテナ	¥5900
上旬	爆笑！愛の劇場	ココナッツジャパン	¥7300(予)
上旬	西遊記ワールドII	ジャレコ	¥5600
上旬	千代の富士の大銀杏	フェイス	¥5800
上旬	T.M.N.T	コナミ	¥7000(予)
上旬	必殺仕事人	バンプレスト	¥7600
中旬	メタルフレームサイバースター	ジャレコ	¥5900
下旬	ファミスタ'91	ナムコ	¥4900(予)
下旬	ゴルフ グランドスラム	ヘクト	¥9700
	SDガンダム ガチャポン戦士3 英雄戦記	バンダイ	¥6800
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	¥6500
	AD & Dヒルズファー	ポニーキャニオン	¥7800
	パジャマヒーロー	カプコン	¥6200
	ムサシの冒険	シグマ商事	¥6500
	ファミコン・トップマネジメント	光栄	¥9800(予)
	大魔王ZARK伝説	J & U	¥6900
	TIMES of LORE	東宝	¥5300
	ベストプレープロ野球'90	アスキー	¥6800(予)
	オフザーケン	徳間書店	¥6400
	大怪獣デブラス	データイースト	¥6500
	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	¥6300
	バーズティル	ポニーキャニオン	¥6800
	ジャンピンキッド ジャックと豆の木ものがたり	アスミック	未定
	迷宮の達人大迷路	エポック社	¥5800
'90年1月以降			
1月5日	ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城	コナミ	¥6500(予)
1月25日	ジャッキーチェン	ハドソン	¥5800
1月上旬	じゅうべいくえすと	ナムコ	¥7800(予)
1月中旬	ファミコン将棋 竜王戦	アイマックス	¥6500(予)
1月中旬	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥5900(予)
1月下旬	麻雀倶楽部永田町	ヘクト	¥9700
1月下旬	夢ペンギン物語	コナミ	¥5800
1月下旬	ルーンマスター	ユタカ	¥8500
1月	いただきストリート	アスキー	¥6800(予)
1月	ダークロード	データイースト	¥6300
1月	大いなる完	ヘクト	¥9700
1月	AD & Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800
1月	シャドウブレイン（ビデオ付）	ポニーキャニオン	¥9800
1月	マックス・ウォーリアー～惑星戒厳令～	バップ	未定
2月上旬	グランドマスター	バリエ	¥6500
2月下旬	ダブルドラゴン3～ザ・ロゼッタ・ストーン～	テクノスジャパン	¥6200
2月	AD & Dプールオブレイディアンス	ポニーキャニオン	¥9800
2月	バトルボール	アスミック	未定
2月	アドベンチャーオブロロ2	ハル研究所	¥5900(予)
2月	不思議の海のナディア	東宝	¥6500
2月	ガンサイト	コナミ	未定
2月	パラソルヘンべえ おとぎの国は大さわぎ！	エポック社	未定
2月	メタルマックス	データイースト	未定
2月	ドラゴンウォーズ	ケムコ	¥6300(予)
3月	シードッグ	ビック東海	未定
3月	ベースボール・ファイター	バップ	未定
3月	スペースオペラ 大いなる神々	ソフトウェア興業	未定

発売日未定

- シャンカラ／アイ・ジー・エス／未定
- コンバットゾーン／BPS／未定
- メタルスレイダーグローリー／ハル研究所／未定
- シェラザード2／カルチャーブレーン／未定
- 神界／東映動画／¥9600(予)
- 帝都大戦／ポニーキャニオン販売／未定
- 株式道場パートII／ヘクト／未定
- 役満天国／任天堂／未定
- 鳳凰伝説／ヒューマン／¥5900(予)
- 人生劇場II／タイトー／未定
- 幻獣創世記／日本物産／未定
- すごろクエスト／テクノスジャパン／未定
- ラグランジュポイント／コナミ／未定
- ロケットレンジャー／ケムコ／¥6000
- おぼっちゃまくん／テクモ／未定
- シルバーサーガ／セタ／未定
- イースIIIワンダラーズフロムイース／ビクター音楽産業／未定
- おたくの星座／M&M／未定
- マイライフ・マイラブ／バンプレスト／未定
- ケオポリティク島における国家興亡論／アイレム／未定
- ジャストブリード／エニックス／未定
- 紫禁城／東映動画／未定
- ミニパット／ビクター音楽産業／未定
- 井手洋介名人の実戦麻雀II／カプコン／¥8500
- ジャングル大帝／タイトー／未定
- アルテンラルテン／タイトー／¥6400
- 重力装甲メタルストーム／アイレム／未定
- GTコネクション／ナツメ／未定
- レジェンドオブヒーロートンマ／アイレム／¥4800(予)
- オーバーホライゾン／ホットビィ／未定
- 究極ハリキリスタジアムIII／タイトー／未定
- ロービー／ビック東海／未定
- 百の世界の物語（仮）／アスク講談社／未定

SUPER FAMI-COM. ●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月21日	スーパーマリオワールド	任天堂	¥8000※
11月21日	F-ZERO	任天堂	¥7000※
11月21日	ボンバザル	ケムコ	¥6500※
12月21日	パイロットウイングス	任天堂	¥8000※
12月21日	ポピュラス	イマジニア	¥8800
12月下旬	グラディウスIII	コナミ	¥7800※
12月	ファイナルファイト	カプコン	¥8500※
12月	ガデュリン	セタ	¥8800※
12月	ドラッケン	ケムコ	¥8500※
1月	SDグレイトバトル 新たなる挑戦	バンプレスト	¥8600※
2月	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所	¥8900※
3月下旬	ウルトラマン	バンダイ	¥7800※
3月	BIGRUN	ジャレコ	未定
年末予定	イースIII	トンキンハウス	未定
未定	超魔界村	カプコン	未定
未定	スーパーR-TYPE	アイレム	未定
未定	ジェリービーン	CBSソニーグループ	未定
未定	ホッパーズ（仮）	サン電子	未定
未定	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	未定
未定	新・ゼルダの伝説（仮）	任天堂	未定
未定	シムシティ	任天堂	未定
未定	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	未定
未定	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
未定	スーパープロフェッショナルベースボール（仮）	ジャレコ	未定
未定	アクトレイザー	エニックス	未定
未定	ダライアスIIスペシャル	タイトー	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月5日	ザ・プロ野球（CD-ROM）	インテック	¥6800
10月9日	雀偵物語（CD-ROM）	日本テレネット	¥6780
10月12日	サイバーナイト	トンキンハウス	¥6800
10月12日	バットマン	サン電子	¥6500
10月19日	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	¥6800
10月26日	ナグザットスタジアム	ナグザット	¥6800(予)
10月26日	琉球	フェイス	¥5400
11月2日	エアロブラスターズ	ハドソン	¥6500
11月2日	デコボコ伝説（CD-ROM）	日本テレネット	¥6780
11月23日	キックボール	メサイヤ	¥6200
11月23日	J.B.ハロルドシリーズ#1殺人クラブ（CD-ROM）	ハドソン	¥6500
11月下旬	バスティール（CD-ROM）	ヒューマン	¥6500
11月	不思議の夢のアリス	フェイス	¥6400
11月	魔界プリンスどらぼっちゃん	ナグザット	¥6800
12月7日	アベンジャー（CD-ROM）	日本テレネット	¥6780
12月7日	ボンバーマン	ハドソン	¥5300
12月7日	ZIPANG	パックインビデオ	¥6200
12月7日	サンダーブレード	NECアベニュー	¥7200
12月11日	メルヘンメイズ	ナムコ	¥5500(予)
12月14日	スピンペアー	メディアリング	¥5900
12月14日	トイショップボーイズ	ビクター音楽産業	¥6200
12月14日	大旋風	NECアベニュー	¥7200
12月14日	バイオレントソルジャー	アイ・ジー・エス	¥6400
12月14日	ワラビー	メサイヤ	¥6500
12月21日	天聖竜	エイコム	¥7200(予)
12月21日	アウトラン	NECアベニュー	¥7200
12月22日	桃太郎伝説II	ハドソン	¥7200
12月下旬	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」3号（CD-ROM）	ビクター音楽産業	¥4800
12月下旬	マスターズ オブ モンスターズ（CD-ROM）	マイクロキャビン	¥6500(予)
12月	クイズアベニュー	NECアベニュー	未定
12月	バーニングエンジェル	ナグザット	¥6800
12月	クロスワイバー	フェイス	¥6780
12月	チャンピオンレスラー	タイトー	未定
12月	マンホール（CD-ROM）	サン電子	未定
12月	ガルクライト～TDF2～	パックインビデオ	未定
12月	サイレントデバッカーズ	データイースト	未定
12月	らんま½（CD-ROM）	メサイヤ	¥6800
1月18日	ジャッキーチェンのドラゴンロード	ハドソン	¥6500
1月	魔笛伝説アストラリウス（CD-ROM）	アイ・ジー・エス	未定
1月	TVスポーツ フットボール	ビクター音楽産業	¥6700
1月	お坊ちゃまくん	パック・イン・ビデオ	未定
1月	カダッシュ	タイトー	未定
1月	SCI	タイトー	未定
1月	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5500(予)
2月	パラソルスター	タイトー	未定
2月	幻伝説パチ夫くん（CD-ROM）	ココナッツジャパン	未定
2月	クライングドラゴン	アスミック	未定
3月	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	未定
3月	レジェンド オブ ヒーロー トンマ	アイレム	¥7000(予)
未定	レインボーアイランド（CD-ROM）	NECアベニュー	未定
未定	エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス（CD-ROM）	ブレイングレイ	未定

未定	ドラゴンブリード	アイレム	未定
未定	ハットリス	マイクロキャビン	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	未定
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	アドベンチャーアイランド(仮)	ハドソン	未定
未定	天外魔境II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ポピュラス(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	モンビット	ハドソン	未定
未定	ワンダラーズフロムイース(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	PC原人II	ハドソン	未定
未定	ドラえもんII(仮)	ハドソン	未定
未定	コブラII・伝説の男	ハドソン	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	CYBER CITY OEDO808～獣の属性～(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
未定	ああっっ女神様	メサイヤ	未定
未定	スプレンディド・サーガ	メサイヤ	未定
未定	改造超人シュビビンマン2～新たなる敵～	メサイヤ	未定
未定	魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～(CD-ROM)	メサイヤ	未定
未定	IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	ソーサリアン(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	ダブルリング	ナグザット	未定
未定	三国志・群雄割拠(CD-ROM)	ナグザット	未定
未定	囲碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	カットビ/宅配くん	トンキンハウス	未定
未定	戦国関東三国志(CD-ROM)	インテック	未定
未定	ブライ(CD-ROM)	リバーヒルソフト	未定
未定	盟約の定義(仮)	ヒューマン	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定

MEGA DRIVE ●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月5日	レインボーアイランドエキストラバージョン	タイトー	¥6800
10月12日	アクシス	ウルフチーム	¥6800
10月12日	ファットマン	サンリツ電気	¥7800
10月19日	バーニングフォース	ナムコ	¥5800
10月20日	アローフラッシュ	セガ	¥6000
10月21日	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
10月27日	ダイナマイトデューク	セガ	¥6000
11月2日	鮫/鮫/鮫/	東亜プラン	¥6500
11月15日	グラナダ	ウルフチーム	¥6800
11月21日	ミッキーマウス	セガ	未定
11月下旬	ゲイングランド	セガ	¥6000
11月下旬	スタークルーザー	メサイヤ	¥7500
11月	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	¥6800
11月	アトミックロボキッド	トレコ	¥6800
11月	ジャンクション	マイクロネット	¥6000
11月	モンスターレア	セガ	¥6000
11月	シャドーダンサー	セガ	¥6000
12月中旬	スーパーライセンス(仮)	セガ	未定
12月下旬	ガイアレス	日本テレネット	未定
12月下旬	火激	ホット・ビィ	¥7700
12月	スーパーエアウルフ	九娯貿易	¥6200
12月	モンスターワールドIII	セガ	未定
12月	アドバンスド大戦略	セガ	未定
12月	シーザーの野望	マイクロネット	¥8800
12月	ぎゅわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	未定
12月	ダライアスII(仮)	タイトー	¥8900(予)
12月	ヘビーユニット	東宝	¥6500
12月	究極タイガー	トレコ	¥7500
12月	ヴァザム	トレコ	¥6800(予)
12月	ハードドライビング	テンゲン	¥5900
1月	バトルゴルファー唯	セガ	¥6000
1月	ジノーグ	メサイヤ	¥6500
1月	斬～夜叉円舞曲	ウルフチーム	未定
1月	三国志・乱世の英雄たち(仮)	セガ	未定
未定	VERYTEX	アスミック	未定
未定	ソニックザヘッジホッグ(仮)	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	魔物ハンター妖子～第7の警鐘～	メサイヤ	¥6500
未定	レディーホーク(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	アマ・テラス(仮)	講談社経営総研	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	スーパープロフェッショナルレスリング(仮)	ヒューマン	未定
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
未定	ロード・バスターズ	日本テレネット	¥6800
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	ゼロウィング	東亜プラン	未定
未定	エアロブラスターズ(仮)	カネコ	¥6000
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	¥5500(予)
未定	ラングリッサー	メサイヤ	未定
未定	ヴォルフィード	タイトー	未定
未定	タスクフォース・ハリアー	トレコ	未定
	〈ゲームギア用ソフト〉		
10月6日	コラムス	セガ	¥2900
10月6日	ペンゴ	セガ	¥2900
10月6日	スーパーモナコGP	セガ	¥3500
10月27日	斬GEAR	ウルフチーム	¥3800
11月	G-LOC(仮)	セガ	未定
11月	対戦麻雀・好牌	セガ	未定
12月9日	倉庫番	リバーヒルソフト	¥3800
12月下旬	上海2	サン電子	未定
12月	ワンダーボーイ	セガ	未定
12月	ベースボール(仮)	セガ	未定
12月下旬	ポップブレーカー	マイクロキャビン	¥3800(予)

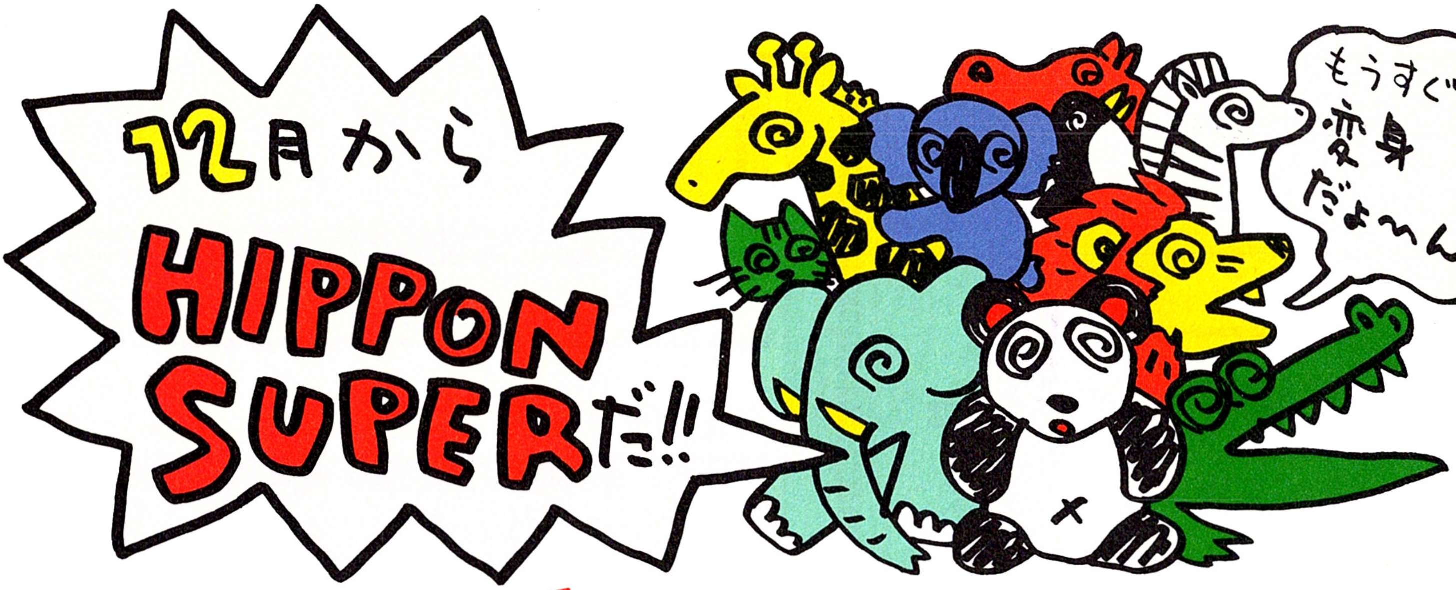
12月	メイズ・シンドローム	セガ	¥3500
12月	サイコワールド	セガ	未定
12月	ヘッドバスター	メサイヤ	未定
12月	パックマン	ナムコ	未定
12月	琉球	フェイス	未定
1月	キネコ	セガ	未定
1月	タロット占い(仮)	セガ	未定
1月	ゴルフ(仮)	セガ	未定
1月	ゴルフゲーム(仮)	シグマ商事	未定
3月	ウッディポップ	セガ	未定

発売日未定

- 対戦カンフー(仮)／セガ／未定
- GG忍(仮)／セガ／未定
- ファンタジーゾーン3／セガ／未定
- スペースハリアー3／セガ／未定
- OUT RUN／セガ／未定
- エイリアンストーム／セガ／未定
- アレックスキッド／セガ／未定
- ゴールデンアックス／セガ／未定
- 大戦略(仮)／システムソフト／未定
- ラジ吉伝説／マイクロキャビン／未定
- ベルリンの壁(仮)／カネコ／未定
- ガンマ(仮)／GENKI／未定

GAME BOY ●ゲームボーイ ゲームボーイソフトの価格はすべて税込みです。

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月5日	うおーず	トーワチキ	¥3090※
10月6日	SDガンダム外伝	バンダイ	¥3800※
10月10日	信長の野望ゲームボーイ版	光栄	¥5800※
10月12日	ツインビーだ/	コナミ	¥3500※
10月12日	ASTRO RABBY	アイ・ジー・エス	¥3300※
10月16日	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥3400※
10月19日	ロードスター	トンキンハウス	¥3300※
10月19日	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
10月23日	それ行け/アミーダ君	ココナッツジャパン	¥2980※
10月23日	レーダーミッション	任天堂	¥2600※
10月26日	ベリウス	サミー工業	¥3300※
10月26日	アフターバースト	メサイヤ	¥3090※
10月下旬	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
10月下旬	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
11月9日	ふしぎなブロビー・プリンセスブロブを救え	ジャレコ	¥3400※
11月9日	F1レース	任天堂	¥2600※
11月16日	パックマン	ナムコ	¥3500※
11月16日	アレサ	やのまん	¥3500※
11月30日	バトルシティ	ナムコ	¥3500※
11月30日	キャデラック	ヘクト	¥3300※
11月30日	GO/GO/TANK	コピアシステム	¥3400※
11月上旬	トランプボーイII	パック・イン・ビデオ	¥3500※
11月	ゴジラくん怪獣大行進	東宝	¥3500※
12月7日	ちびまる子ちゃん・おこづかい大作戦	タカラ	¥3300※
12月7日	ころダイス	キングレコード	¥3300※
12月7日	スコットランドヤード	東映動画	¥3500※
12月7日	ヘッドオン	テクモ	¥3300※
12月7日	スパルタンX	アイレム	¥3500※
12月7日	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	¥3980※
12月7日	ネイビーブルー'90	ユース	¥3500※
12月13日	ドラゴンテール	アイマックス	¥3500※
12月14日	KLAX	ハドソン	¥3500※
12月14日	熱血硬派くにおくん・番外乱闘編	テクノスジャパン	¥3400※
12月14日	マジカルザウルス	ナツメ	¥3090※
12月14日	ネコジャラ物語	ケムコ	¥3300※
12月21日	グレムリン2	サン電子	¥3400※
12月上旬	プリプリ(仮)	サン電子	¥3200※
12月上旬	鬼忍降魔録ONI	バンプレスト	¥3800※
12月上旬	銀河	ホット・ビィ	¥3500※
12月中旬	F1スピリット	コナミ	¥3500※
12月下旬	突撃/ポンコツタンク	ハル研究所	¥3500※
12月	飛龍の拳外伝	カルチャーブレーン	¥3500※
12月	ポケットスタジアム	アトラス	¥3300※
12月	バブルボブル	タイトー	未定
12月	茶々丸パニック	ヒューマン	¥2900※
12月	SAGA2 秘宝伝説	スクウェア	¥4800※
12月	モンスターメーカー	ソフエル	¥3500※
12月	ペインターモモピー	シグマ商事	¥3300※
12月	アスミッくんワールドII	アスミック	未定
12月	バブルゴースト	ポニーキャニオン販売	¥3090※
12月	石田芳夫の詰め碁パラダイス	ポニーキャニオン販売	¥3400※
12月	LEGEND	クエスト	未定
12月	パラソルヘンベえ虹の大冒険	コピアシステム	¥3500※
12月	ハットリス	エポック社	¥3300※
12月	ポン太とヒナ子の珍道中友情編	BPS	¥3300※
12月	バトルユニット ゼオス	ナグザット	¥3400※
1月上旬	コントラ	ジャレコ	¥3400※
1月中旬	鬼ヶ島パチンコ店	コナミ	¥3500※
1月下旬	ファイナルリバース	ココナッツジャパン	¥3500※
1月	戦国忍者くん	東映動画	¥3400※
1月	ファーステスト・ラップ	UPL	未定
1月	TWIN	バップ	未定
1月	ライサンダー	アテナ	¥3500※
1月	メガリット	日本物産	¥3600※
1月	タイトーチェイスH.Q.	アスミック	未定
1月	トリックル	タイトー	未定
1月	ウィザードリィ外伝I(仮)	メテム	¥3300※
2月上旬	ブラックダンジョン(仮)	アスキー	¥4500(予)
2月	ミッキーマウス	コナミ	¥3500※
2月	突撃ぱれいしょんず	アトラス	¥3300※
2月	バーガータイムスペシャル	データイースト	¥3300※
3月	天神怪戦2	メルダック	未定
3月	フリートコマンダーVS	アスキー	¥4500(予)
3月	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	¥4000※
未定	エモやんの20倍プロ野球	ヘクト	¥3800※
未定	ソロモンズ倶楽部	テクモ	未定
未定	レインボーチップス	カネコ	¥3200※
未定	バルーンキッズ	任天堂	未定
未定	ヴァトルギウス	アイ・ジー・エス	未定
未定	ミニパット	ビクター音楽産業	未定
未定	ジェムジェム	ビック東海	未定
未定	ダンジョンランド	エニックス	未定
未定	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	未定
未定	鉄道王II	デービーソフト	¥3500※
未定	SDヒーロー列伝	バンプレスト	未定
未定	元祖ヤンチャ丸(仮)	アイレム	未定
未定	Mr.珍の食通天国	セタ	¥3500※



ファミコン必勝本
次号Vol.22・23合併号
11月2日
金曜日発売!
予価490円(税込)

●さていよいよ12月からはHIPPON SUPERの登場です！ということはいちおう次号で必勝本の名前では、最終号という訳ですね。スーパーな時代に期待してねっ！

スーパーファミコン新作徹底研究!!

さらにこの秋から年末の新作も徹底紹介!! TVゲームの過去と未来を検証する大討論企画もありまっせ!!

ファミコンゲーム総決算大特集

CALENDER

10/5(金)	ファミコン必勝本Vol.20・21合併号発売 Ⓒガンナック(トンキンハウス)発売 Ⓟザ・プロ野球(インテック)発売 Ⓜレインボーアイランドエキストラバージョン(タイトー)発売 GBうおーず(トーワチキ)発売
6(土)	GB SDガンダム外伝(バンダイ)発売
7(日)	
8(月)	
9(火)	Ⓟ雀偵物語(日本テレネット)発売
10(水)	GB信長の野望ゲーム版(光栄)発売
11(木)	
12(金)	Ⓒダウンタウン熱血行進曲(テクノスジャパン)発売 Ⓟサイバーナイト(トンキンハウス)発売 Ⓟバットマン(サン電子)発売 GBツインビーだ!(コナミ)発売 GB ASTRO RABBY(IGS)発売 Ⓜアクシス(ウルフチーム)発売
13(土)	
14(日)	
15(月)	
16(火)	GBゴーストバスターズ2(ハル研究所)発売
17(水)	
18(木)	
19(金)	Ⓒブラッディウォリアーズ(東映動画)発売 Ⓒ悪魔城すぺしゃるぼくドラキュラくん(コナミ)発売 Ⓜバーニングフォース(ナムコ)発売 GBモンスタートラック(バリエ)発売
20(土)	
21(日)	Ⓒシャッフルパックカフェ(ポニーキャニオン)発売 ⓂTEL TELスタジアム(サン電子)発売
22(月)	
23(火)	GBレーダーミッション(任天堂)発売 GBそれ行け!アミーダ君(ココナッツジャパン)発売
24(水)	
25(木)	
26(金)	Ⓒアストロファング(A-WAVE)発売 Ⓒパチ夫くん3(ココナッツジャパン)発売 Ⓒなんてったってベースボール(サン電子)発売 Ⓒ水島新司の大甲子園(カプコン)発売 Ⓟ琉球(フェイス)発売 Ⓟナグザットスタジアム(ナグザット)発売 GBアフターバースト(メサイヤ)発売
27(土)	ⒸドラゴンボールZ(バンダイ)発売
28(日)	
29(月)	
30(火)	GBベリウス(サミー工業)発売
31(水)	
11/1(木)	
2(金)	Ⓒ三国志II(光栄)発売 Ⓜ餃!餃!餃!(東亜プラン)発売

AFTER THE GAME

●雑誌の場合、12月はめでたい新年号。んで必勝本も12月からついにHIPPON SUPERに大変身することになりました。だから次号は必勝本のフィナーレです。 (丼)

●将来に夢ってまだまだ山ほど持てると思う。リニアモーターカーでしょ、「HIPPON SUPER！」でしょ…。某有名映画に出てた空飛ぶスケボーもいーよなあ (あや)

●恒例のウィザードリィフェスティバルが来年初頭に行われるとのこと。次号のウィズ友の会で詳しくお知らせします。チケットのプレゼントもあるよーん。 (根本)

●HIPPON SUPER！ の時代だっ。先週、誕生日だった。別に関係はないが、気合いが入ってる。次号は最後の必本、その次はスーパーだ。ガンバルぞっと。 (ハルク)

●「必勝本」と歩んだ私の3年半。12月からまた「HIPPON SUPER」との日々が始まります。私もSUPER WOMANになるべく体力作りに精進しようと。 (マッキー)

●ポピュラスを初めてやった。いやー面白いですねえ。あれがスーパーファミコンで出るの？それじゃあ私もスーパーさくやーまに変身だっ！とおっ！…いてて (さく)

ファミコン必勝本
1990年10月12日・11月2日号合併号
Vol.20・21

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住 所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電 話 編集部：03-239-0237
営業部：03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所


NEC
史上最強のプレゼント！
★16体戦えますか？モード
★4分間タイムトライアルモード
驚異の3M非売品
DARIUS α
アルファ
抽選で合計800名様に(毎週100名様)プレゼント!!
応募方法
ダライアス・プラスの アンケート ハガキか、
取扱説明書の裏の 当社ロゴマーク( )を
切り取り、当社までお送りください。
期間：平成 2年9月21日から、
同年11月16日(消印有効)まで
※発表は発送をもってかえさせていただきます。
ダライアス・プラスの
アンケートハガキ
スーパーダライアス
取扱説明書の裏の
当社のロゴマーク
1990 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY TAITO CORP.
CD-ROMで戦えますか？
スーパーダライアス
●26体の巨大戦艦！
●ドルビーサラウンド
BGM
絶賛発売中！
標準小売価格
6.800円(税別)
6MCARDで戦えますか？
ダライアス・プラス
●大容量6MHuカード
●業界初！PC・SG
両対応
絶賛発売中！
標準小売価格
9.800円(税別)
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部 ：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKヒル
●お問い合わせ ：Tel.(03)288-0330
平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス：Tel.(03)288-0880



ファミコン必勝本
10月19日・11月2日号
1990年11月2日発行 第5巻第20・21号(通巻103号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC
特別定価 490円(本体476円)

印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-11/2